

DUNGEON MASTER'S GUIDE

GUIDE DU MAÎTRE - VERSION FRANÇAISE

DUNGEONS & DRAGONS

Tout le nécessaire pour créer des histoires légendaires
dans le plus grand jeu de rôle au monde

DUNGEON MASTER'S GUIDE

GUIDE DU MAÎTRE - VERSION FRANÇAISE



Crédits

Direction de la conception D&D : Mike Mearls, Jeremy Crawford

Direction du *Dungeon Master's Guide* : Jeremy Crawford, Christopher Perkins, James Wyatt
Conception : Robert J. Schwalb, Rodney Thompson, Peter Lee
Relecture : Scott Fitzgerald Gray, Michele Carter, Chris Sims, Jennifer Clarke Wilkes
Production : Greg Bilsland

Direction artistique : Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso
Conception graphique : Emi Tanji, Bree Heiss, Trish Yochum, Barry Craig
Illustration de couverture : Tyler Jacobson
Illustrations intérieures : Rob Alexander, Dave Allsop, Daren Bader, Mark Behm, Eric Belisle, Steven Belledin, Kerem Beyit, Noah Bradley, Aleksi Briclot, Filip Burburan, Milivoj ´Ceran, Sidharth Chaturvedi, Conceptopolis, jD, Jesper Ejsing, Wayne England, Emily Fiegenschuh, Scott M. Fischer, Justin Gerard, E.W.Hekaton, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Tyler Jacobson, Jason Juta, Sam Keiser, Chad King, Vance Kovacs, Olly Lawson, Chuck Lukacs, Howard Lyon, Victoria Maderna, Aaron Miller, Mark Molnar, Terese Nielsen, William O'Connor, Hector Ortiz, Adam Paquette, Claudio Pozas, Steve Prescott, David Rapoza, Rob Rey, Aaron J. Riley, Amir Salehi, Mike Schley, Chris Seaman, Sean Sevestre, Ilya Shkipin, Carmen Sinek, Craig J Spearing, John Stanko, Alex Stone, Matias Tapia, Joel Thomas, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Cyril Van Der Haegen, Raoul Vitale, Tyler Walpole, Julian Kok Joon Wen, Richard Whitters, Eva Widermann, Mark Winters, Ben Wootten, Kieran Yanner, James Zhang

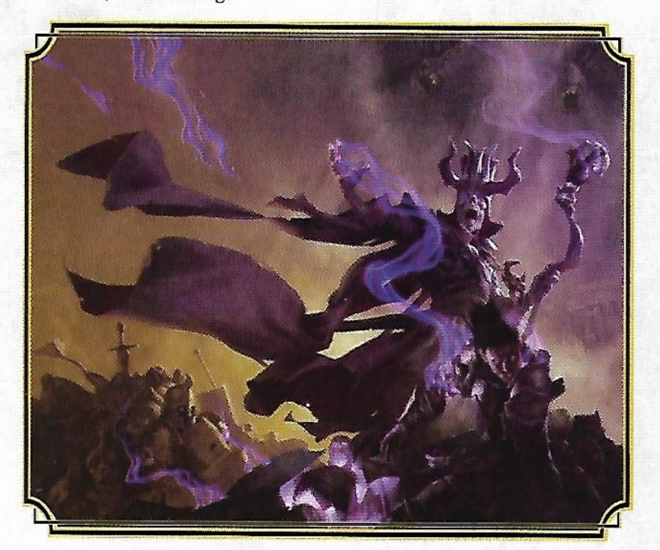
Contributions supplémentaires : Wolfgang Baur, C.M. Cline, Bruce R. Cordell, Jesse Decker, Bryan Fagan, James Jacobs, Robin D. Laws, Colin McComb, David Noonan, Rich Redman, Matt Sernett, Lester Smith, Steve Townshend, Chris Tulach, Steve Winter, Chris Youngs

Direction du projet : Neil Shinkle, John Hay, Kim Graham
Services de production : Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams

Marques et marketing : Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Basé sur le jeu original D&D créé par
E. Gary Gygax et Dave Arneson, avec Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, et Don Kaye
Et ses développements ultérieurs, apportés par
J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins, et Rob Heinsoo

Playtesté par
plus de 175 000 fans de D&D. Merci !
Retours supplémentaires de
Teos Abadia, Robert Alaniz, Jason Baxter, Bill Benham, Darron Bowley, David Callander, Mik Calow, Christopher D'Andrea, Brian Danford, Krupal Desai, Josh Dillard, Sam E. Simpson Jr., Tim Eagon, David Ewalt, Rob Ford, Robert Ford, Jason Fuller, Pierce Gaithe, Richard Green, Christopher Hackler, Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Paul Hughes, Gregory L. Harris, Yan Lacharité, Shane Leahy, Ryan Leary, Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Rory Madden, Matt Maranda, Derek McIntosh, Paul Melamed, Shawn Merwin, Lou Michelli, Mike Mihalas, David Milman, Daren Mitchell, Matthew Mosher, David Muller, Kevin Neff, Adam Page, John Proudfoot, Max Reichlin, Karl Resch, Matthew Rolston, Jason Romein, Sam Sherry, Pieter Sleijpen, Robin Stacey, David "Oak" Stark, Adam Strong-Morse, Arthur Wright



VERSION FRANÇAISE - BLACK BOOK ÉDITIONS
Direction de la publication : David Burckle
Traduction : Jean-Cyril Amiot, Clément Boully, Aurélie Pesséas
Relecture : Jean-Cyril Amiot, Clément Boully, Aurélie Pesséas
Mise en page : Romano Garnier

ÉQUIPE DE PRODUCTION GALE FORCE NINE
Chef de projet : Matthew Vaughan
Équipe de développement : Kev Brett, Adam Simunovich
Directeur de publication : John-Paul Brisigotti

EN COUVERTURE

Tyler Jacobson illustre l'archiliche Acérérak en train de lever une armée de morts-vivants qu'il s'apprête à lâcher sur un monde sans méfiance.

Exonération de responsabilité : Wizards of the Coast décline officiellement toute responsabilité quant aux tactiques suivantes, sachant toutefois qu'elles vous procureront un maximum de plaisir en tant que maître du donjon. Tout d'abord, restez toujours impassible et dites toujours « oui », même si le plan des joueurs est absolument ridicule ou irrémédiablement voué à l'échec. Ensuite et quoi qu'il arrive, affirmez systématiquement que vous aviez tout prévu dès le départ. Enfin, si vous ne savez plus quoi faire, feignez la maladie, ajournez la session de jeu et préparez votre prochain mouvement à loisir. Si tout le reste a échoué, lancez une poignée de dés derrière votre écran, observez-les un moment d'un air à la fois préoccupé et empreint de regret, poussez un profond soupir et annoncez que Tiamat apparaît dans les cieux et attaque en piqué.

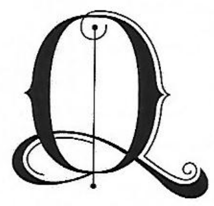
ISBN : 9781945625367
Première impression : Juin 2017
Dépôt légal : Avril 2017

CE

Imprimé en Lituanie. ©2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Standartų Spaustuvė, Dariaus ir Girėno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Table des matières

Introduction



U'IL EST BON D'ÊTRE LE MAÎTRE DU DONJON ! Non seulement vous racontez des histoires de héros, de scélérats, de monstres et de magie, mais en plus vous créez le monde dans lequel elles se déroulent. Que vous dirigiez déjà une partie de D&D ou que vous ayez envie d'essayer, ce livre s'adresse à vous.

Le *Dungeon Master's Guide* part du principe que vous connaissez le fonctionnement de base du jeu de rôle D&D. Si vous n'avez encore jamais joué, le kit d'initiation *DUNGEONS & DRAGONS* est un excellent point de départ pour les joueurs et MD novices.

Ce livre est accompagné de deux autres ouvrages tout aussi importants : le *Player's Handbook*, qui détaille les règles dont les joueurs ont besoin pour créer leurs personnages et celles que vous devez employer pour diriger une partie, et le *Monster Manual*, qui regorge de monstres prêts à l'emploi pour peupler votre monde D&D.

Le maître du donjon

Le maître du donjon (MD) n'est autre que la force créative présente derrière chaque partie de D&D. Il crée le monde que les joueurs vont explorer en plus de concevoir et diriger des **aventures** qui forment une histoire. Une aventure consiste souvent à accomplir une quête et peut se limiter à une session de jeu. Les aventures plus longues emportent souvent les personnages dans de grands conflits et nécessitent plusieurs sessions de jeu. Ces aventures forment une **campagne** quand elles sont reliées entre elles. Une campagne D&D se compose parfois de dizaines d'aventures et peut durer des mois, voire des années.

Le maître du donjon a de nombreuses casquettes. En tant qu'architecte de la campagne, il crée des aventures en disposant des monstres, des pièges et des trésors que les personnages des autres joueurs (les **aventuriers**) découvriront. En tant que conteur, il aide les autres joueurs à visualiser ce qui se passe autour d'eux et il improvise quand ils se livrent à des actes inattendus ou prennent dans une direction imprévue. En tant qu'acteur, il incarne les monstres et les personnages secondaires à qui il donne vie. Et en tant qu'arbitre, il interprète les règles et décide quand s'y soumettre et quand les modifier.

Inventer, écrire, raconter, improviser, jouer, arbitrer... chaque MD gère ces fonctions à sa manière et vous préférerez sûrement certaines aux autres. Il ne faut pas oublier que DUNGEONS & DRAGONS est un loisir et que vous devez vous amuser en tant que MD. Concentrez-vous sur les aspects qui vous plaisent et minimisez l'impact des autres. Par exemple, si vous n'aimez pas créer des aventures, utilisez des aventures publiées. Vous pouvez aussi vous reposer sur les autres joueurs pour gérer les règles et la construction du monde.

Les règles de D&D sont là pour vous aider, vous et les joueurs, à passer un bon moment mais ce ne sont pas elles qui dirigent pas le jeu. C'est à vous, en tant que MD, que revient ce rôle. Ceci dit, votre objectif n'est pas de massacrer les aventuriers, mais de créer un monde de campagne qui dépend de leurs actions et de leurs décisions et de donner envie aux joueurs de revenir ! Si vous avez de la chance, votre campagne laissera de bons souvenirs dans la mémoire de vos joueurs longtemps après la dernière session de jeu.

Comment utiliser ce livre ?

Ce livre s'organise en trois parties. La première vous aide à décider du type de campagne que vous désirez diriger. La seconde vous aide à créer les aventures, c'est-à-dire les histoires, qui vont constituer la campagne et ravir vos joueurs d'une session de jeu à l'autre. La dernière vous aide à arbitrer les règles du jeu et les modifier pour qu'elles s'adaptent au mieux à votre style de campagne.

Première partie : le maître des mondes

Chaque MD est le créateur du monde où se déroule sa campagne. Que vous inventiez un monde, en adaptiez un extrait d'un livre ou d'un film ou utilisiez un décor publié spécialement adapté à D&D, vous allez faire de ce monde le vôtre au fil de votre campagne.

Le monde que vous choisissez pour votre campagne est l'un des innombrables mondes qui composent le **multivers** de D&D, c'est-à-dire le vaste éventail de plans et de mondes où se déroulent des aventures. Même si vous utilisez un monde défini, comme les Royaumes Oubliés, votre campagne se déroule dans une sorte de miroir de l'univers officiel dans lequel se situent les romans et les jeux papiers et numériques. Vous pouvez lui apporter les changements de votre choix et le modifier suite aux actions de vos joueurs.

Votre monde ne sert pas seulement de décor à vos aventures. Comme la Terre du milieu, Westeros et d'innombrables mondes de *fantasy*, c'est un lieu où vous pouvez vous échapper et assister à des histoires fantastiques. Un monde bien conçu et bien dirigé semble s'étendre autour des aventuriers de manière à ce qu'ils aient le sentiment de lui appartenir et non de s'en sentir coupés.

La cohérence représente la clef d'un monde fictif crédible. Quand les aventuriers reviennent en ville se réapprovisionner, ils devraient rencontrer les mêmes **personnages non-joueurs** (PNJ) qu'avant leur départ. Ils retiendront rapidement le nom du tavernier et ce dernier se souviendra des leurs. Une fois que vous maîtrisez ce degré de cohérence, vous pouvez intégrer quelques changements occasionnels. Par exemple, si les aventuriers retournent aux écuries pour se procurer de nouveaux chevaux, ils peuvent apprendre que l'éleveur qui dirigeait l'établissement est rentré chez lui, dans la grande ville située de l'autre côté des collines, et a confié son affaire à sa nièce. Ce genre de changements (qui ne concerne pas directement les aventuriers mais qu'ils remarqueront tout de même) donne aux joueurs l'impression que leurs personnages font partie d'un monde vivant qui change et évolue en même temps qu'eux.

La première partie de ce livre traite donc de la création de votre monde. Le chapitre 1 concerne le genre de partie que vous désirez mener et vous aide à définir quelques détails essentiels à propos de votre monde et de ses grands conflits. Le chapitre 2 vous aide à intégrer votre monde au multivers. Il développe les informations présentées dans le *Player's Handbook* et s'attarde sur les plans, les dieux et la meilleure manière de les incorporer à votre monde pour servir au mieux les besoins de votre campagne.



Deuxième partie : le maître des aventures

Que vous écriviez vos propres aventures ou que vous utilisiez celles proposées dans le commerce, sachez que vous devrez consacrer un peu de temps à la préparation de vos parties en plus des heures passées à la table de jeu. Vous allez devoir trouver un peu de temps libre pour exercer votre créativité et concevoir des intrigues passionnantes, créer de nouveaux PNJ, préparer des rencontres et réfléchir aux méthodes les plus astucieuses pour annoncer les évènements ultérieurs de l'histoire.

La deuxième partie de ce livre est conçue pour vous aider à créer et diriger de grandes aventures. Le chapitre 3 couvre les éléments de base de toute aventure D&D tandis que le chapitre 4 vous aide à concevoir des PNJ mémorables. Le chapitre 5 propose des conseils et des idées pour diriger une aventure dans un donjon, en pleine nature ou ailleurs. Dans le chapitre 7, il est question des trésors, des objets magiques et des récompenses spéciales qui poussent les joueurs à s'investir dans votre campagne.

Troisième partie : le maître des règles

Dungeons & Dragons n'a rien d'une compétition, mais il faut néanmoins quelqu'un qui soit à la fois impartial et impliqué dans la partie pour s'assurer que tout le monde respecte les règles. En tant que joueur-créateur du monde où se déroulent le jeu et les aventures, le MD est tout désigné pour endosser le rôle d'arbitre.

En tant qu'arbitre, le MD sert d'intermédiaire entre les joueurs et les règles. Un joueur lui annonce ce qu'il compte faire et le MD détermine s'il réussit ou non, parfois en lui demandant de faire un jet de dé. Par exemple, si un joueur veut que son personnage frappe un orc, vous lui dites « fais un jet d'attaque » en regardant la classe d'armure de l'orc.

Cependant, les règles ne peuvent pas anticiper tout ce qui peut se produire lors d'une session de D&D. Un joueur peut, par exemple, décider de jeter un brasero plein de charbons ardents au visage d'un monstre. À vous de décider comment déterminer l'issue de cette action. Vous pouvez demander au joueur de faire un test de Force en plaçant mentalement le **degré de difficulté** (DD) à 15. Si le joueur réussit son test de Force, vous devez déterminer ce qui arrive au monstre une fois son visage couvert de braises. Vous pouvez décider que cela lui inflige 1d4 dégâts de feu et lui donne un désavantage lors de ses jets d'attaque jusqu'à la fin de son prochain tour. Vous lancez alors le dé de dégâts (ou laissez le joueur le faire) et le jeu continue.

Parfois, l'arbitrage des règles consiste à poser des limites. Si un joueur vous dit « je veux courir et attaquer l'orc » mais que son personnage n'a pas assez de déplacement pour atteindre l'orc, vous lui dites « il est trop loin pour que tu le rejoignes et l'attaques en plus. Qu'est-ce que tu veux faire à la place ? » Le joueur prend ces informations en compte et vous propose un autre plan.

Pour vous faire arbitre, vous devez les connaître les règles. Vous n'avez pas besoin de mémoriser ce livre ni le *Player's Handbook*, mais vous devez avoir une idée très claire de leur contenu. Ainsi, quand vous devez intervenir en tant qu'arbitre, vous savez où chercher les références nécessaires.

Le *Player's Handbook* présente les règles essentielles au jeu tandis que la troisième partie du présent ouvrage vous offre tout un éventail d'informations pour vous aider à les gérer au mieux dans nombre de situations. Le chapitre 8 propose des conseils pour utiliser au mieux les jets d'attaque, les tests de caractéristique et les jets de sauvegarde. Il comprend aussi des options adaptées à certains styles de jeu et de campagne, dont des conseils pour utiliser des figurines, un système de gestion des courses-poursuites et des règles régissant la folie. Si vous aimez utiliser vos propres créations, le chapitre 9 vous explique comment concevoir des monstres, des races et des historiques de personnages. Il présente aussi des règles optionnelles traitant de situations ou styles de jeu inhabituels, comme l'usage des armes à feu dans un décor de fantasy.

Bien connaître ses joueurs

Le succès d'une partie de D&D repose sur votre capacité à distraire les autres joueurs de la table. Leur rôle consiste à créer des personnages qui seront les protagonistes de la campagne, à leur donner vie et à faire progresser cette campagne grâce aux actions de ces derniers, tandis que le vôtre est de préserver l'intérêt que les joueurs (et vous-même) portez à la partie en les immergeant dans le monde que vous avez créé et de permettre à leurs personnages de réaliser des exploits extraordinaires.

Si vous savez quels sont les éléments de D&D préférés de vos joueurs, cela vous aidera à créer et diriger des aventures qu'ils apprécieront et ne seront pas près d'oublier : vous pourrez ainsi adapter vos aventures de manière à les satisfaire au mieux et, donc, à entretenir leur intérêt.

Le théâtre

Les joueurs qui aiment le théâtre apprécieront de se mettre dans la peau de leur personnage et de parler par leur bouche. Grands adeptes du roleplay, ils aiment les interactions avec les PNJ, les monstres et les autres membres de leur groupe.

Entretenez l'intérêt des joueurs qui aiment le théâtre en...

- leur donnant l'occasion de développer la personnalité et l'historique de leurs personnages.
- leur permettant d'interagir régulièrement avec des PNJ.
- ajoutant des éléments de roleplay aux combats.
- incorporant des éléments issus de l'historique de leurs personnages à vos aventures.

L'exploration

Les joueurs qui aiment l'exploration veulent découvrir toutes les merveilles qu'offre un monde fantastique. Ils veulent savoir ce qui se cache derrière le coin de la rue ou la prochaine colline et ils aiment trouver des indices dissimulés et des trésors cachés.

Entretenez l'intérêt des joueurs qui aiment l'exploration en...

- disséminant des indices présageant des événements à venir.
- leur laissant découvrir quelque chose quand ils prennent le temps d'explorer un lieu.
- leur peignant une riche description d'environnements passionnants et en utilisant des cartes et des accessoires.
- dotant les monstres de secrets à percer ou en leur attribuant des détails culturels.

L'action

Les joueurs qui aiment l'action veulent faire bouger les choses, même s'ils doivent prendre de gros risques pour cela. Ils préfèrent se ruer tête baissée au beau milieu des dangers et en subir les conséquences plutôt que de s'ennuyer.

Entretenez l'intérêt des joueurs qui aiment l'action en...

- leur permettant d'influer sur leur environnement.
- ponctuant votre aventure d'éléments susceptibles de les tenter.
- laissant les actions de leurs personnages les mettre en difficulté.
- prévoyant des rencontres avec des PNJ aussi fougueux et imprévisibles qu'eux.

Le combat

Les joueurs qui aiment le combat dans les mondes fantastiques apprécieront de botter le train aux monstres comme aux scélérats. Ils cherchent n'importe quelle excuse pour ouvrir les hostilités et préfèrent les actions téméraires aux délibérations prudentes.

Entretenez l'intérêt des joueurs qui aiment le combat en...

- déclenchant des combats imprévus.
- décrivant avec force détails le chaos que leurs personnages sèment avec leurs attaques et leurs sorts.
- prévoyant des combats où luttent de nombreux monstres relativement faibles.
- interrompant les interactions sociales et les phases d'exploration avec des combats.

L'optimisation

Les joueurs qui aiment optimiser les capacités de leurs personnages adorent les peaufiner en vue de performances optimales dans les combats en gagnant des niveaux, de nouvelles aptitudes et des objets magiques. Ils apprécient chaque opportunité de démontrer la supériorité de leur personnage.

Entretenez l'intérêt des joueurs qui aiment l'optimisation en...

- leur donnant régulièrement accès à de nouvelles aptitudes et de nouveaux sorts.
- utilisant les objets magiques qu'ils désirent comme appâts pour les pousser à partir à l'aventure.
- prévoyant des rencontres au cours desquelles leurs personnages brilleront.
- accordant des récompenses quantifiables, comme des points d'expérience, pour les rencontres autres que les combats.

La résolution de problèmes

Les joueurs qui aiment résoudre des problèmes désirent percer à jour les motivations des PNJ, démêler les complots d'un ennemi, résoudre des énigmes et échafauder des plans.

Entretenez l'intérêt des joueurs qui aiment résoudre des problèmes en...

- prévoyant des rencontres qui font la part belle à la résolution de problèmes.
- récompensant la planification et les tactiques avec des avantages dans le jeu.
- récompensant de temps à autres un plan bien huilé par une victoire facile.
- créant des PNJ aux motivations complexes.

La narration

Les joueurs qui aiment la narration sont ravis d'y contribuer. Ils apprécient quand leurs personnages sont très impliqués dans l'histoire et aiment les rencontres qui participent au développement de l'intrigue générale.

Entretenez l'intérêt des joueurs qui aiment la narration en...

- utilisant l'historique de leurs personnages pour façonner l'histoire de la campagne.
- veillant à ce que les rencontres fassent évoluer l'histoire.
- faisant en sorte que les actions des personnages influent sur les événements à venir.
- donnant aux PNJ des idéaux, des liens et des défauts que les aventuriers pourront exploiter.




1RE PARTIE
Maître des mondes



Chapitre 1 : Un monde bien à vous

Votre monde sert de décor à votre campagne. C'est là que vos aventures se dérouleront. Même si vous utilisez un monde préexistant, comme les Royaumes Oubliés, il devient le vôtre dès que vous y concevez une aventure, que vous créez des personnages pour le peupler et le faites évoluer lors de votre campagne. Ce chapitre traite de la création de votre monde et de la manière d'y intégrer une campagne.

Vue d'ensemble

Ce livre, le *Player's Handbook* et le *Monster Manual* présentent les postulats de départ relatifs au fonctionnement des mondes de D&D. Parmi les mondes déjà existants, certains, comme les Royaumes Oubliés, Greyhawk, Dragonlance et Mystara, ne s'éloignent guère de ces postulats. En revanche, des mondes comme Dark Sun, Éberron, Ravenloft, Spelljammer et Planescape prennent plus de distance avec ce modèle original. À vous de décider où placer votre monde au sein de cet éventail lorsque vous le créez.

Les postulats de départ

Les règles du jeu s'appuient sur les postulats de départ suivants :

Les dieux supervisent le monde. Les dieux sont bien réels et incarnent tout un éventail de croyances, chacun s'arrogeant un aspect du monde comme la guerre, les forêts ou la mer. Les dieux exercent leur influence dans le monde entier en offrant à leurs fidèles un accès à la magie divine et en leur envoyant des signes et des présages pour les guider. Les fidèles d'un dieu lui servent d'agents dans le monde et s'efforcent d'appliquer ses idéaux et de vaincre ses rivaux. Quelques individus refusent de vénérer les dieux mais personne ne peut nier leur existence.

Une grande partie du monde est encore à l'état sauvage. Une grande partie du monde est encore occupée par des terres sauvages. Les continents sont ponctués de cités-état, de confédérations et de royaumes de tailles diverses mais, hors de leurs frontières, la nature reprend ses droits. Les gens connaissent bien la région où ils vivent. Ils ont entendu parler d'autres lieux par des marchands ou des voyageurs, mais ils sont bien peu à savoir ce qui se cache vraiment derrière les montagnes ou au cœur des forêts, à moins de s'y être rendu en personne.

Le monde est très ancien. Les empires naissent et meurent, et il est bien peu de régions qui n'aient été touchées par la grandeur ou la décadence impériale. La guerre, le temps et les forces de la nature finissent par reprendre leurs droits sur le monde des mortels, le laissant riche de zones propices à l'aventure et aux mystères. D'antiques civilisations et leur savoir survivent à travers les légendes, les objets magiques et les ruines qu'elles ont laissés derrière elles. Le chaos et le mal prospèrent souvent après la chute d'un empire.

L'histoire du monde est façonnée par les conflits. De puissants individus s'efforcent de laisser leur marque sur le monde et des factions composées de membres aux objectifs similaires modifient parfois le cours de l'histoire. Parmi ces factions, on trouve des religions menées par des prophètes charismatiques, des royaumes dirigés par des dynasties durables et des sociétés secrètes cherchant à dominer une magie oubliée depuis longtemps. Leur influence croît et décroît au gré de leurs luttes de pouvoir. Certaines désirent préserver le monde et instaurer un âge d'or tandis que d'autres poursuivent des objectifs maléfiques et veulent diriger le monde d'une main de fer. D'autres encore s'efforcent d'atteindre un but allant du concret à l'ésotérique, comme accumuler des richesses matérielles ou ressusciter un dieu défunt. Quels que soient leurs objectifs, ces factions finissent inévitablement par se heurter les unes aux autres et déclencher des conflits susceptibles de changer le destin du monde.

Le monde est magique. Si les individus qui pratiquent la magie sont rares, on trouve partout des traces de leur art. La magie peut se présenter sous une forme ordinaire et inoffensive, comme une potion qui guérit les blessures, ou être bien plus rare et impressionnante, comme une tour en lévitation ou un golem de fer défendant la grand porte d'une ville. Au-delà des frontières de la civilisation, il est possible de trouver des caches d'objets magiques protégées par des pièges, ainsi que des donjons construits par magie et gardés par des monstres eux aussi nés de la magie, maudits par magie ou encore dotés de pouvoirs magiques.

C'est votre monde

Lorsque vous créez votre monde, le plus simple consiste à partir des postulats de départ et à vous demander en quoi votre monde les modifie. Les sections suivantes traitent de chaque élément et vous expliquent comment donner vie à votre monde grâce aux dieux, aux factions, etc.

Les postulats de départ que nous vous avons exposés ne sont pas gravés dans le marbre. Ils ont inspiré des mondes de D&D regorgeant d'aventures, mais ils ne sont pas les seuls à pouvoir le faire. En effet, vous pouvez tout à fait construire un concept de campagne captivant en modifiant un ou plusieurs de ces postulats, tout comme cela a été fait pour des mondes bien établis de D&D. Demandez-vous : « et si un (ou plusieurs) de ces postulats de départ n'était pas vrai dans mon monde ? »

Le monde est un endroit normal. Et si la magie était quelque chose de rarissime et dangereux et que même les aventuriers n'y avaient qu'un accès très limité, voire en étaient privés ? Et si votre campagne se déroulait dans une version passée de notre propre monde ?

Le monde est encore jeune. Et si votre monde était tout neuf et que les personnages étaient les premiers d'une longue lignée de héros ? Ils pourraient être les champions des premiers grands empires, comme ceux du Néthéril et de Cormanthor dans les Royaumes Oubliés.

Le monde est connu. Et si le monde était déjà entièrement exploré et cartographié, au point qu'on trouve sur les cartes la mention « Attention : dragons » ? Et si de grands empires s'étendaient sur de vastes territoires séparés par des frontières bien définies ? Les Cinq nations d'Éberron appartenaient autrefois au même empire et les déplacements magiques entre leurs villes sont monnaie courante.

Les monstres sont rares. Et si les monstres étaient rares et terrifiants ? Dans le monde de Ravenloft, des dirigeants monstrueux gouvernent des domaines horrifiants. Le peuple y vit dans la terreur perpétuelle que font régner ces sinistres seigneurs et leurs serviteurs maléfiques mais les autres monstres troublent rarement leur quotidien.

La magie est partout. Et si chaque ville était placée sous la houlette d'un puissant magicien ? Si les boutiques de magie étaient monnaie courante ? Dans le monde d'Éberron, la magie fait partie du quotidien et les voyageurs empruntent des vaisseaux volants et des trains propulsés par magie pour se déplacer entre les grandes villes.

Les dieux habitent le monde ou l'ont entièrement abandonné. Et si les dieux parcouraient régulièrement le monde ? Si les personnages pouvaient les défier et s'approprier leur puissance ? Ou s'ils étaient tellement éloignés que même les anges n'entraient plus jamais en

contact avec les mortels ? Dans le monde de Dark Sun, les dieux sont extrêmement distants (peut-être même qu'ils n'existent pas) et les clercs se reposent uniquement sur la puissance élémentaire pour alimenter leur magie.

Les dieux de votre monde

L'annexe B du *Player's Handbook* présente quelques panthéons (c'est-à-dire des groupes de divinités qui ne sont pas liées par une même doctrine ou philosophie) que vous pouvez utiliser dans votre jeu. Vous y trouvez notamment des panthéons de mondes bien établis de D&D et des versions fantastiques des panthéons historiques. Vous pouvez adopter l'un de ces panthéons ou sélectionner des dieux et des idées dans chacun. Reportez-vous au paragraphe « Exemple de panthéon » dans cette section pour vous faire une idée de ce qu'il est possible de faire.

En ce qui concerne les règles du jeu, peu importe si votre monde a des centaines de divinités ou une Église consacrée à un dieu unique. En termes de règles, les clercs choisissent des domaines, pas une divinité. Dans votre monde, vous pouvez donc associer les domaines aux divinités comme bon vous semble.

Des panthéons étendus

La plupart des mondes de D&D ont un panthéon étendu : une multitude de divinités régissent les divers aspects de l'existence et coopèrent ou rivalisent entre elles à divers degrés pour administrer les affaires de l'univers. Les gens se rassemblent dans des sanctuaires publics pour vénérer les dieux de la vie et de la sagesse ou dans des lieux secrets pour adorer les divinités de la tromperie ou de la destruction.

Chaque divinité du panthéon possède une sphère d'influence qu'elle est chargée de promouvoir. Dans le monde de Greyhawk, Héronéus est le dieu du courage. Il appelle clercs et paladins à entrer à son service et les encourage à répandre les concepts de guerre honorable, de chevalerie et de justice dans la société. Malgré sa guerre éternelle avec son frère, Hextor, dieu de la guerre et de la tyrannie, Héronéus défend sa propre sphère d'influence : la guerre menée avec noblesse au nom de la justice.

Les habitants de la plupart des mondes de D&D sont polythéistes et honorent leurs propres divinités tout en reconnaissant l'existence des panthéons des autres cultures. Un même individu peut rendre hommage à plusieurs dieux, quel que soit leur alignement. Dans les Royaumes Oubliés, une même personne peut apaiser Umberlie avant de prendre la mer, participer à un festin communautaire en l'honneur de Chauntéa à la période des moissons et adresser une prière à Malar avant de partir chasser.

Certains individus ressentent le besoin de servir un dieu particulier et le choisissent comme protecteur. Les plus dévoués entrent dans le clergé en bâtissant un sanctuaire ou en rejoignant un groupe officiant sur un site sacré. Certains, plus rares, ressentent une véritable vocation et deviennent clercs ou paladins. Ils sont alors investis d'une grande responsabilité car ils se font les réceptacles d'une véritable puissance divine.

Les sanctuaires et les temples servent de lieux de rassemblement pour les rites et festivals religieux. Là, des ecclésiastiques racontent des histoires parlant des dieux, enseignent l'éthique de leur divinité protectrice, offrent conseils et bénédictions, célèbrent des rites sacrées et proposent des formations dans les domaines chers à leur dieu. Les villes et les grosses bourgades possèdent parfois plusieurs temples, chacun dédié à un dieu particulier qui

Les divinités de la Guerre de l'aube

Divinité	Alignement	Domaines suggérés	Symbole
Asmodée, dieu de la tyrannie	LM	Ruse	Trois triangles étroitement accolés
Avandre, déesse du changement et de la chance	CB	Ruse	Trois lignes ondulantes superposées
Bahamut, dieu de la justice et de la noblesse	LB	Guerre, vie	Tête de dragon de profil, tournée vers la gauche
Bane, dieu de la guerre et des conquêtes	LM	Guerre	Serre à trois griffes tournées vers le bas
Corellon, dieu de la magie et des arts	CB	Lumière	Étoile à huit branches
Érathis, déesse de la civilisation et des inventions	LN	Savoir	Moitié supérieure d'une roue dentée
Gruumsh, dieu de la destruction	CM	Guerre, tempête	Œil triangulaire avec des protubérances osseuses
Ioun, déesse de la connaissance	N	Savoir	Houlette terminée par un œil stylisé
Kord, dieu de la force et des tempêtes	CN	Tempête	Épée au quillon de garde en forme d'éclair
Lolth, déesse des araignées et des mensonges	CM	Ruse	Étoile à huit branches avec un motif de toile d'araignée
Mélora, déesse de la nature et de la mer	N	Nature, tempête	Volute en forme de vague
Moradin, dieu de la création	LB	Guerre, savoir	Enclume flamboyante
Pélor, dieu du soleil et de l'agriculture	NB	Lumière, vie	Cercle avec six pointes tournées vers l'extérieur.
Reine Corbeau, déesse de la mort	LN	Mort, vie	Tête de corbeau, de profil, tournée vers la gauche
Séhanine, déesse de la lune	CB	Ruse	Croissant de lune
Tharizdun, dieu de la folie	CM	Ruse	Spirale irrégulière tournant à l'inverse des aiguilles d'une montre
Tiamat, déesse de la richesse, de la cupidité et de la vengeance	LM	Guerre, ruse	Étoile à cinq branches aux pointes incurvées
Torog, dieu de l'Underdark	NM	Mort	*T* attaché à une menotte circulaire
Vecna, dieu des secrets maléfiques	NM	Mort, savoir	Crâne borgne partiellement brisé
Zéhir, dieu des ténèbres et du poison	CM	Mort, ruse	Serpent en forme de dague

revêt une certaine importance pour la ville. En revanche, les communautés de taille plus modeste ont plutôt un unique sanctuaire dédié à tous les dieux que les habitants vénèrent.

Si vous désirez forger rapidement votre panthéon, créez un unique dieu pour chacun des huit domaines de clerc : la mort, le savoir, la vie, la lumière, la nature, la tempête, la ruse et la guerre. Vous pouvez inventer les noms et les personnalités à ces divinités ou utiliser des dieux existant déjà dans d'autres panthéons. Cette méthode vous permet d'avoir un petit panthéon couvrant les principaux aspects de l'existence. À partir de là, il est facile d'extrapoler d'autres domaines placés sous le contrôle de ces dieux. Par exemple, le dieu du Savoir peut aussi être le protecteur de la magie et des prophéties tandis que le dieu de la Lumière peut aussi servir de dieu du soleil et de dieu du temps.

Exemple de panthéon

Le panthéon de la Guerre de l'aube est un exemple de panthéon principalement créé à partir d'éléments préexistants afin de répondre aux besoins d'une campagne précise. Il s'agit du panthéon par défaut de la quatrième édition du *Player's Handbook* (2008). Il est résumé dans la table Les Divinités de la Guerre de l'aube.

Ce panthéon inclut plusieurs divinités non-humaines et en fait des dieux universels. Il s'agit de Bahamut, Corellon, Gruumsh, Lolth, Moradin, Séhanine et Tiamat. Les humains vénèrent Moradin et Corellon en tant que dieux de leurs sphères respectives et non comme des divinités propres à une race. Ce panthéon fait aussi de l'archidiable Asmodée le dieu de la domination et de la tyrannie.

Quelques dieux sont issus d'autres panthéons et sont parfois présentés sous un nouveau nom. Bane vient des Royaumes Oubliés, Kord, Pélor, Tharizdun et Vecna sont tirés de Greyhawk, Athéna (rebaptisée Érathis) et Tyché (renommée Avandre) sont inspirées du panthéon grec, mais elles ont toutes deux subi quelques modifications. Set (appelé Zéhir) vient du panthéon égyptien. La Reine Corbeau ressemble à Hel, du panthéon nordique, et à Wy-Djaz, de Greyhawk. Il reste donc trois dieux créés de toutes pièces : Ioun, Mélora et Torog.

D'autres systèmes religieux

Dans votre campagne, vous pouvez créer des panthéons de dieux étroitement associés au sein d'une même religion, des religions monothéistes (où l'on vénère un unique dieu), des systèmes duaux (centrés sur deux forces ou deux divinités opposées), des cultes mystérieux (exigeant que chacun vénère une seule divinité, appartenant généralement à un système de panthéon), des religions animistes (qui révèrent les esprits de la nature) ou même des forces ou des philosophies qui ne se basent pas sur une divinité.

Les panthéons compacts

Contrairement aux panthéons étendus, les panthéons compacts se concentrent sur une unique religion dont les enseignements et les édits concernent un petit groupe de divinités. Les fidèles d'un panthéon compact peuvent privilégier une divinité plutôt qu'une autre, mais ils les respectent toutes et les honorent toutes avec les prières et les sacrifices appropriés.

La principale caractéristique du panthéon compact, c'est que ses adorateurs embrassent une unique éthique, un unique dogme qui s'applique à toutes ses divinités. Les dieux du panthéon compact travaillent de concert pour protéger et guider leurs fidèles. Vous pouvez considérer un panthéon compact comme une famille unie. Une ou deux divinités remplissent le rôle de parents, pendant que les autres veillent sur des aspects importants de la culture qui vénère le panthéon. Un même temple honore tous les membres du panthéon.

La plupart des panthéons compacts comprennent un ou plusieurs dieux aberrants, c'est-à-dire des divinités dont le culte n'est pas autorisé par le clergé du panthéon. Il s'agit en général de divinités maléfiques, comme les titans grecs. Ces dieux ont leur propre culte qui attire les parias de la société et les personnages malfaisants. Leurs Églises ressemblent aux cultes mystérieux, leurs membres vénérant exclusivement leur unique dieu, même s'ils présentent des hommages de façade dans les temples du panthéon compact.

Les divinités nordiques sont un excellent exemple de panthéon compact. Odin est le chef du panthéon et tient un rôle paternel. Les divinités telles que Thor, Tyr et Freya incarnent des aspects importants de la culture nordique. De son côté, Loki et ses serviteurs rôdent dans les ombres, travaillant parfois aux côtés des autres divinités, parfois avec les ennemis du panthéon.

Les cultes mystérieux

Un culte mystérieux est une organisation religieuse très secrète basée sur un rituel initiatique au cours duquel l'initié crée un lien mystique avec un dieu ou une poignée de dieux étroitement associés. Les cultes mystérieux restent très personnels et centrés sur la relation entre l'individu et le divin.

Il arrive qu'un culte mystérieux se développe au sein d'un panthéon. Il reconnaît alors les mythes et rituels du panthéon mais fait passer ses propres mythes et rites en priorité. Par exemple, un ordre de moines secret peut s'immerger dans une relation mystique avec un dieu appartenant à un panthéon vénéré par nombre de gens.

Les rangs divins

Les êtres divins du multivers sont souvent classés en fonction de leur puissance cosmique. Certains sont vénérés sur plusieurs mondes et possèdent des rangs différents sur chacun, en fonction de l'influence qu'ils y exercent.

Les **divinités supérieures** échappent à la compréhension des mortels. Il est impossible de les convoquer et elles se tiennent généralement à l'écart des affaires des mortels. En de très rares occasions, elles se manifestent sous forme d'avatars semblables à des divinités mineures, mais la mort d'un tel avatar n'a aucune influence sur le dieu.

Les **divinités mineures** possèdent une incarnation quelque part dans les plans. Certaines vivent sur le plan matériel, comme la déesse-licorne Lurue des Royaumes Oubliés et le titanesque dieu-requin Sékolah adoré des sahuagins. D'autres résident dans les plans extérieurs, comme Lolth qui vit dans les Abysses. Les mortels ont une chance de rencontrer ces divinités.

Les **quasi-divinités** ont une origine divine mais elles n'entendent pas les prières ou n'y répondent pas, ne peuvent pas accorder de sorts aux clercs et sont incapables de contrôler un aspect de la vie mortelle. Ce sont tout de même des êtres extrêmement puissants qui devraient, en théorie, atteindre la divinité s'ils rassemblent assez de fidèles. Les quasi-divinités se divisent en trois catégories : les demi-dieux, les titans et les vestiges.

Les *demi-dieux* naissent de l'union entre une divinité et un mortel. Ils ont quelques attributs divins mais leur héritage mortel en fait les plus faibles des quasi-divinités.

Les *titans* sont des créations divines des dieux. Ils peuvent naître de l'union de deux divinités, être façonnés sur une forge divine, surgir du sang versé par un dieu ou encore apparaître grâce à la volonté divine ou à la substance des dieux.

Les *vestiges* sont des divinités ayant perdu presque tous leurs adorateurs et considérées comme mortes, du point de vue des mortels. Un rituel ésotérique permet parfois de contacter ces êtres et de puiser dans leur puissance latente.

Un culte mystérieux met en avant l'histoire de son dieu, qu'il rejoue de manière symbolique lors de chaque rituel d'initiation. Le mythe fondateur d'un culte mystérieux est souvent très simple et se base généralement sur la mort et la renaissance d'un dieu, ou sur un voyage vers le monde des morts avant de revenir vers celui des vivants. Les cultes mystérieux vénèrent souvent des dieux du soleil et de la lune ou de l'agriculture, donc des dieux dont la sphère d'influence reflète les cycles de la nature.

Le rituel initiatique du culte suit le schéma de son mythe fondateur. Les néophytes marchent dans les pas de leur dieu afin de partager son destin final. Si le dieu est mort et ressuscité, la mort symbolique de l'initié représente la mort de son ancienne vie, qui lui permet de renaître pour mener une existence transfigurée. L'initié renaît pour mener une vie nouvelle, il reste dans le monde des mortels mais sent qu'il a été élevé à un état supérieur. On lui promet qu'après sa mort, il aura une place dans le royaume de son dieu, mais aussi qu'il va découvrir un nouveau sens à la vie.

Le monothéisme

Les religions monothéistes vénèrent une unique divinité et, dans certains cas, réfutent l'existence d'autres dieux. Si vous décidez d'intégrer une religion monothéiste dans votre campagne, vous devez décider s'il existe d'autres dieux. Même si ce n'est pas le cas, d'autres religions peuvent cohabiter avec celle de ce dieu unique. Si ces Églises possèdent des clercs dotés de pouvoirs incantatoires, la puissance à l'origine de leurs sorts leur vient de la divinité unique, d'esprits de moindre importance qui ne sont pas des dieux (comme de puissantes aberrations, des célestes, des fées, des fiélons ou des élémentaires) ou bien tout simplement de leur foi.

Le dieu d'une religion monothéiste dispose d'une sphère d'influence très étendue. Il est dépeint comme le créateur de toute chose, il contrôle tout et représente chaque aspect de l'existence. Un fidèle d'un tel dieu lui adresse à lui et lui seul des prières et des sacrifices, quel que soit l'aspect de la vie pour lequel il réclame une assistance divine. Il adresse ses prières au même dieu, qu'il parte en guerre, se prépare à un long voyage ou espère gagner l'affection de quelqu'un.

Certaines religions monothéistes décrivent leur divinité sous plusieurs aspects. Un même dieu apparaît sous différents aspects en tant que Créateur et Destructeur et les clercs de ce dieu se concentrent sur un aspect ou un autre, déterminant les domaines auxquels ils ont accès et peut-être même leur alignement en fonction de ce choix. Un clerc vénérant l'aspect Destructeur choisira ainsi le domaine de la Tempête ou de la Guerre alors que celui qui opte pour l'aspect Créateur choisira la Vie ou la Nature. Dans certaines religions monothéistes, les clercs se regroupent en ordres religieux distincts pour différencier les adeptes des différents domaines.

Le dualisme

Une religion duale considère le monde comme la scène d'un conflit entre deux divinités ou forces divines diamétralement opposées. La plupart du temps, ces forces ne sont autres que le bien et le mal, ou des divinités les représentant. Dans certains panthéons, les opposés du système dual sont plutôt les forces ou les divinités de la loi et du chaos. La vie et la mort, la lumière et les ténèbres, la matière et l'esprit, le corps et l'intellect, la santé et la maladie, la pureté et la souillure, l'énergie positive et l'énergie négative... l'univers de D&D regorge d'opposés susceptibles de servir de fondement à une religion duale. Quels que soient les termes exprimant cette dualité, une moitié est généralement considérée comme bonne (bénéfique, désirable ou sacrée) et l'autre comme mauvaise (voire explicitement maléfique). Si le conflit fondamental de la religion s'exprime au niveau de l'opposition entre la matière et l'esprit, les fidèles de cette religion pensent que l'un des deux opposés (généralement la matière) est mauvais et l'autre (l'esprit donc) est bon. Ils cherchent alors à libérer les esprits du monde matériel et de sa malveillance grâce à l'ascétisme et la contemplation.

De rares systèmes duaux pensent que les deux forces opposées doivent rester en équilibre. Elles essaient toujours de s'éloigner l'une de l'autre et restent pourtant irrémédiablement liées dans une tension créatrice.

Si la cosmologie est définie par un conflit entre le bien et le mal, les mortels sont censés prendre parti. La majorité de ceux qui obéissent à une religion duale optent pour la force ou la divinité associée au bien. Les fidèles de cette divinité comptent sur elle pour les protéger contre les serviteurs de la divinité maléfique. Comme cette dernière est généralement la source de tout ce qui porte atteinte à l'existence même, seuls les pervers et les dépravés la vénèrent. Elle a des monstres et des fiélons à son service, ainsi que certains cultes secrets. Les mythes de la divinité associée à ce qui est bon annoncent qu'elle remportera la victoire lors d'une bataille apocalyptique, mais les serviteurs de son opposé affirment que l'issue du combat n'est pas décidée d'avance et travaillent à la victoire de leur maître.

Les divinités des systèmes duaux possèdent des sphères d'influence très étendues. Chaque aspect de l'existence se reflète dans la lutte entre les deux opposés et toute chose peut prendre parti pour l'un ou l'autre. L'agriculture, la pitié, le ciel, la médecine et la poésie appartiennent à la sphère d'influence de la divinité du bien tandis que la famine, la haine, la maladie et la guerre sont l'apanage de son opposé.

L'animisme

L'animisme est une croyance selon laquelle les esprits résident partout dans le monde naturel. Pour un animiste, chaque chose possède un esprit, de la plus grande des montagnes au plus humble des cailloux, de l'immense océan au ruisseau qui babille, du soleil et de la lune à l'épée ancestrale d'un guerrier. Tous ces objets et les esprits qui les animent sont doués de conscience, bien que certains soient plus attentifs, plus alertes et plus intelligents que d'autres. On peut même considérer les esprits les plus puissants comme des divinités mais ils sont tous dignes de respect, sinon de vénération.

Il est rare qu'un animiste prête allégeance à un esprit plus qu'à un autre. Il offre plutôt ses prières et ses sacrifices à divers esprits selon l'instant, de la manière la plus appropriée à une situation donnée. Un personnage dévot peut adresser des prières et des offrandes quotidiennes aux esprits ancestraux et aux esprits de sa maison, supplier régulièrement les esprits importants comme les Sept Fortunes de la Chance, brûler de l'encens en l'honneur des esprits des lieux comme l'esprit d'une forêt et prononcer occasionnellement quelques prières à toute une horde d'autres esprits.

L'animisme est une religion très tolérante. La plupart des esprits se moquent qu'un personnage fasse des sacrifices à d'autres qu'eux, tant qu'il leur montre le respect et la dévotion qui leur est due. Quand une nouvelle religion s'implante en terre animiste, elle gagne souvent de nouveaux adhérents, mais pas de véritables convertis, les gens se contentant d'intégrer les nouveaux esprits et les nouvelles divinités dans leurs prières, sans renoncer aux anciens. Les contemplatifs et les érudits adoptent des systèmes philosophiques et des pratiques complexes sans changer de croyances ou cesser de respecter les esprits qu'ils vénèrent déjà.

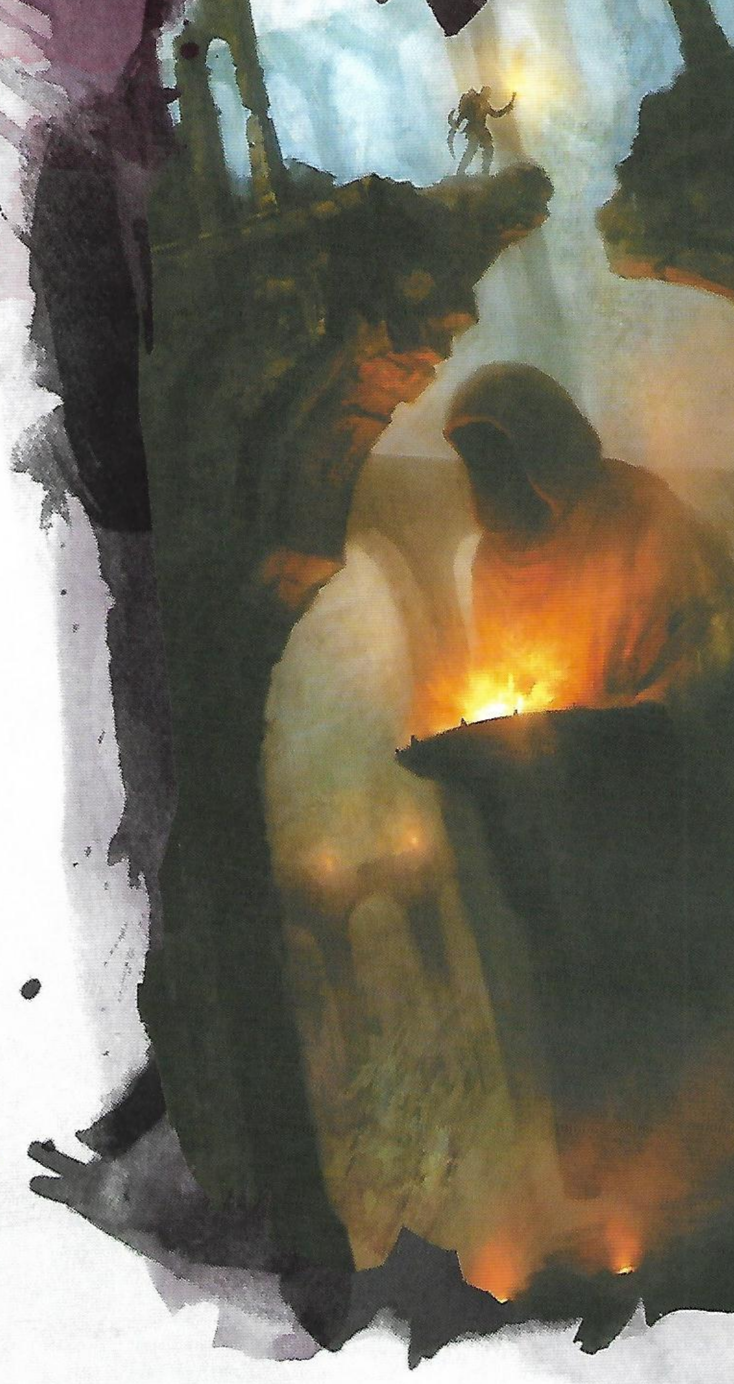
L'animisme fonctionne comme un panthéon compact étendu. Un clerc animiste sert le panthéon dans son intégralité et peut donc choisir n'importe quel domaine qui représente l'esprit qu'il favorise.

Les forces et les philosophies

Les pouvoirs divins n'émanent pas obligatoirement d'une divinité. Dans certaines campagnes, les croyants sont tellement convaincus par leur vision de l'univers qu'ils tirent leurs pouvoirs magiques de cette conviction. Dans d'autres, les forces impersonnelles de la nature ou de la magie remplacent les dieux et confèrent leurs pouvoirs aux mortels capables de s'harmoniser avec elles. Certains clercs se dévouent à un idéal plutôt qu'à un dieu, tout comme certains druides et rôdeurs qui tirent leurs pouvoirs d'incantation des forces de la nature plutôt que d'une divinité du monde naturel. De la même manière, un paladin peut se mettre au service d'un idéal de justice et de chevalerie plutôt que de servir un dieu.

On ne peut pas vénérer une force ou une philosophie. Il ne s'agit pas d'entités capables d'entendre les prières et d'y répondre, ni d'accepter des sacrifices. La dévotion envers une philosophie ou une force n'exclut pas forcément de vénérer une divinité. Une personne peut tout à fait se dévouer à la philosophie du bien et vénérer diverses divinités bienveillantes ou encore révérer la puissance de la nature et rendre hommage aux dieux de la nature qu'elle peut considérer comme des manifestations d'une force impersonnelle. Dans un monde où les divinités font preuve d'un pouvoir démontrable (à travers leurs clercs) il est bien rare qu'une philosophie réfute l'existence du divin, bien qu'une philosophie répandue soutienne que les dieux ressemblent bien plus aux mortels qu'ils ne veulent bien l'admettre. Selon elle, les dieux ne sont pas vraiment immortels (ils ont juste une espérance de vie très longue) et les mortels peuvent atteindre la divinité. L'accession au statut divin est même l'un des objectifs ultimes de certaines philosophies.

Les pouvoirs d'une philosophie viennent de la force des croyances qu'elle génère chez les mortels. Si une seule personne pratique une philosophie, cette dernière ne sera pas assez puissante pour lui conférer des pouvoirs magiques.



Les humanoïdes et les dieux

En matière de divinités, les humains ont un éventail de croyances et d'institutions bien plus étendu que celui des autres races. Dans de nombreux mondes de D&D, les orcs, les elfes, les nains, les gobelins et les autres humanoïdes ont des panthéons compacts. On s'attend à ce qu'un orc vénère Gruumsh ou l'un de ses quelques subordonnés divins. Les humains se sont quant à eux tournés vers un nombre de dieux vertigineux. Chaque culture humaine peut avoir ses propres divinités.

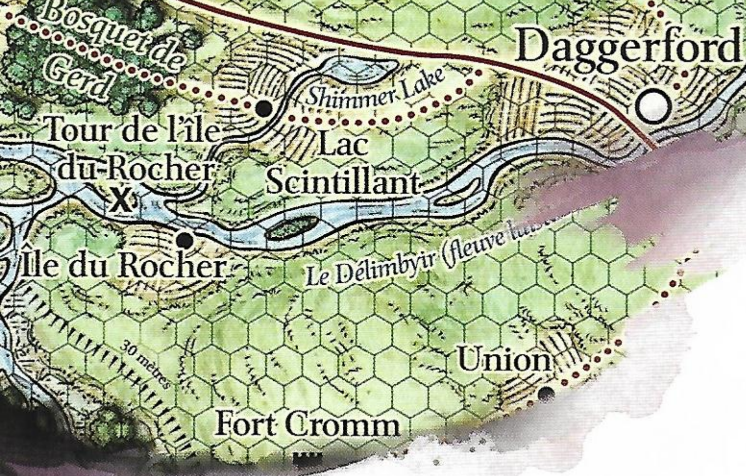
Dans la majorité des mondes de D&D, aucun dieu ne prétend avoir créé l'humanité à lui seul. La tendance humaine à se fabriquer des institutions s'étend donc aux dieux. S'il a assez de charisme, un unique prophète peut convertir un royaume entier au culte d'une nouvelle divinité. À sa mort, la religion prendra de l'ampleur ou disparaîtra, ou bien les fidèles du prophète se retourneront les uns contre les autres et fonderont plusieurs religions rivales.

En comparaison, la religion naine est gravée dans le marbre. Les nains des Royaumes Oubliés disent être la création de Moradin. Chaque nain est libre de vénérer un autre dieu, mais la culture naine est fidèle à Moradin et au panthéon qu'il dirige. Ses enseignements et sa magie sont si profondément enracinés dans la culture naine qu'il faudrait un changement cataclysmique pour le remplacer.

Gardez ces informations en tête et réfléchissez au rôle que les dieux jouent dans votre monde, ainsi qu'aux liens qui les unissent aux différentes races humanoïdes. Chaque race possède-t-elle un dieu créateur ? Comment a-t-il façonné la culture de ses créations ? Les gens sont-ils enchaînés par ce lien divin ou libres de vénérer qui ils veulent ? Une race s'est-elle déjà retournée contre le dieu qui l'a créée ? Est-ce qu'une nouvelle race, créée par un dieu, est apparue au cours des dernières années ?

Une divinité peut aussi être liée à un royaume, une lignée noble ou une institution culturelle. À la mort d'un empereur, il se peut que le nouveau dirigeant soit sélectionné par la divinité qui protège l'empire depuis sa création. Celle-ci envoie alors des présages pour le désigner. Dans un tel pays, le culte des autres dieux peut être interdit ou sévèrement contrôlé.

Enfin, pensez aux différences entre les dieux associés à une race donnée et ceux qui possèdent une Église plus diversifiée. Les races dotées de leur propre panthéon occupent-elles une place privilégiée dans votre monde, leurs dieux jouant un rôle actif dans leurs affaires ? Ces dieux ignorent-ils les autres races ou ces dernières représentent-elles le facteur décisif qui fera pencher la balance des pouvoirs en fonction d'une divinité ou d'une autre ?



Cartographier votre campagne

Vous aurez sans doute besoin de dessiner une carte quand vous créerez le monde où se déroulera votre campagne. Vous avez deux méthodes : aller du plus grand au plus petit ou du plus petit au plus grand. Certains MD préfèrent tracer les grandes lignes et dessiner une vue d'ensemble du monde au début de la campagne, sous la forme d'une carte montrant les continents, avant de zoomer sur des régions plus précises. D'autres préfèrent l'inverse et commencent avec une zone de campagne réduite, cartographiée à l'échelle d'une province ou d'un royaume, avant de dézoomer quand les aventures emportent les personnages vers de nouveaux horizons.

Quelle que soit la méthode que vous choisissez, les hexagones sont un moyen éprouvé de cartographier les environnements extérieurs, là où les aventuriers peuvent se diriger dans n'importe quelle direction et où le calcul des distances a parfois son importance. Il suffit généralement d'une seule feuille avec 2 hexagones au centimètre pour dessiner la plupart des cartes. Utilisez l'échelle qui convient le mieux au niveau de détail désiré. Vous trouverez au chapitre 7 des informations supplémentaires sur la création et la cartographie des étendues sauvages.

À l'échelle d'une province

Pour les zones les plus détaillées de votre monde, vous pouvez utiliser une échelle adaptée aux provinces où chaque hexagone représente 1,6 kilomètre. À cette échelle, une page entière représente une zone qui peut être traversée en une journée de voyage dans n'importe quelle direction en partant du milieu et à condition que le terrain soit dégagé. Cette échelle est très pratique pour cartographier la zone de départ d'une campagne (voir Créer une campagne, plus loin dans ce chapitre) ou pour suivre les déplacements des aventuriers heure par heure plutôt qu'à la journée.

Le sol d'une région de cette taille se compose de grandes étendues d'un type de terrain dominant, entrecoupées de quelques zones de types de terrain différents.

Une région de cette taille, si elle est habitée, peut posséder généralement une ville et huit à dix villages ou hameaux paysans. Une région plus sauvage aura peut-être un unique fort, mais pourra aussi bien ne posséder aucune habitation civilisée. Vous pouvez indiquer l'étendue des terrains agricoles dégagés qui entourent chaque ville ou village. Sur une carte à l'échelle d'une province, cela se traduit par une ceinture de quelques hexagones autour d'une communauté. Même les villages les plus modestes cultivent la terre arable dans un rayon de quelques kilomètres.

À l'échelle d'un royaume

Sur une carte à l'échelle d'un royaume, chaque hexagone représente 10 kilomètres. Une carte dessinée à cette échelle couvre une vaste région, environ de la taille de la Grande-Bretagne ou de la moitié de l'état de Californie. Il s'agit d'un bel espace pour partir à l'aventure.

Pour cartographier une région à cette échelle, la première étape consiste à tracer les rivages et étendues d'eau majeures de la région. Cette dernière est-elle enclavée au sein d'un continent ou dispose-t-elle d'une côte ? Une région côtière peut éventuellement permettre d'accéder à des îles tandis qu'un pays enclavé possède parfois une mer intérieure ou de grands lacs. Une région peut également se composer d'une unique île ou former un isthme ou une péninsule avec de multiples côtes.

Ensuite, dessinez les principales chaînes de montagnes. Les contreforts formant une zone de transition entre les montagnes et les basses-terres, il est possible que la région soit parsemée de petites collines.

Le reste de votre carte représente alors d'un terrain relativement plat, composé de prairies, de forêts, de marécages, etc. Disposez ces éléments comme bon vous semble.

Dessinez le cours des fleuves et rivières qui traversent la région. Les fleuves prennent leur source dans les montagnes ou à l'intérieur de terres au climat très humide et serpentent jusqu'à l'étendue d'eau majeure la plus proche, en contournant reliefs. Les rivières rejoignent les fleuves, qui grossissent avant de se jeter dans la mer ou bien dans un lac.

Placez finalement les villes et bourgades importantes de la région. À cette échelle, vous n'avez pas besoin de vous soucier des petites communautés et des villages, ni des terres agricoles. Une région colonisée de cette taille peut facilement compter huit à douze villes et bourgades.

À l'échelle d'un continent

Pour cartographier un continent entier, utilisez une échelle où un hexagone représente 100 kilomètres. À cette échelle, vous ne voyez que la forme des côtes, les plus grandes chaînes de montagnes, les fleuves, les grands lacs et les frontières officielles. Une carte à cette échelle sert essentiellement à montrer comment les plus petites cartes, tracées à l'échelle des royaumes, s'imbriquent entre elles, plutôt qu'à suivre les déplacements journaliers des personnages.

Utilisez le même processus pour dessiner un continent entier que pour tracer une carte à l'échelle d'un royaume. Un continent possède de huit à douze villes assez grandes pour mériter une place sur la carte. Il s'agit en général de hauts-lieux du commerce et de capitales.

Combiner les échelles

Quelle que soit l'échelle par laquelle vous commencez, vous pouvez facilement passer à une échelle supérieure ou inférieure. À l'échelle d'un continent, un hexagone représente la même zone que dix hexagones d'une carte à l'échelle d'un royaume. Deux villes séparées par trois hexagones (300 kilomètres) sur votre carte à l'échelle du continent seront donc séparées par trente hexagones sur votre carte à l'échelle d'un royaume. Elles pourront par exemple se trouver chacune sur un bord opposé de la région représentée sur la carte. À l'échelle d'un royaume, un hexagone correspond à six hexagones à l'échelle de la province, vous pouvez donc facilement placer la région dessinée par la carte de la province au centre de la carte du royaume et créer des zones intéressantes alentour.

Les communautés

Ce sont les zones habitées qui définissent en grande partie la nature de la civilisation peuplant votre monde. Il peut s'agir de villes bourdonnantes d'activité, de bourgades prospères ou de petits villages nichés au beau milieu d'hectares de terres agricoles. Une unique communauté (qui sert souvent de base à vos aventuriers) est un excellent point de départ pour une campagne et pour la création de votre monde. Quand vous créez une communauté dans votre monde, posez-vous les questions suivantes :

- Quel rôle joue-t-elle dans votre campagne ?
- Quelle est sa taille ? Qui habite là ?
- Comment la décririez-vous d'un point de vue visuel, olfactif et sonore ?
- Qui la gouverne ? Qui d'autre y exerce du pouvoir ? Dépend-elle d'un état de plus grande taille ?
- Quelles sont ses défenses ?
- Où se rendent les gens pour se procurer les marchandises et les services dont ils ont besoin ?
- Quels sont les temples et organisations prépondérantes ?
- Quels éléments fantastiques la différencient d'une ville ordinaire ?
- Pourquoi les personnages devraient se soucier du bien-être de cette communauté ?

Les conseils présentés dans cette section sont là pour vous aider à construire la communauté que vous avez en tête pour remplir le rôle que vous souhaitez lui donner. Ne tenez pas compte des conseils qui vont à l'encontre de votre propre vision de cette communauté.

Objectif

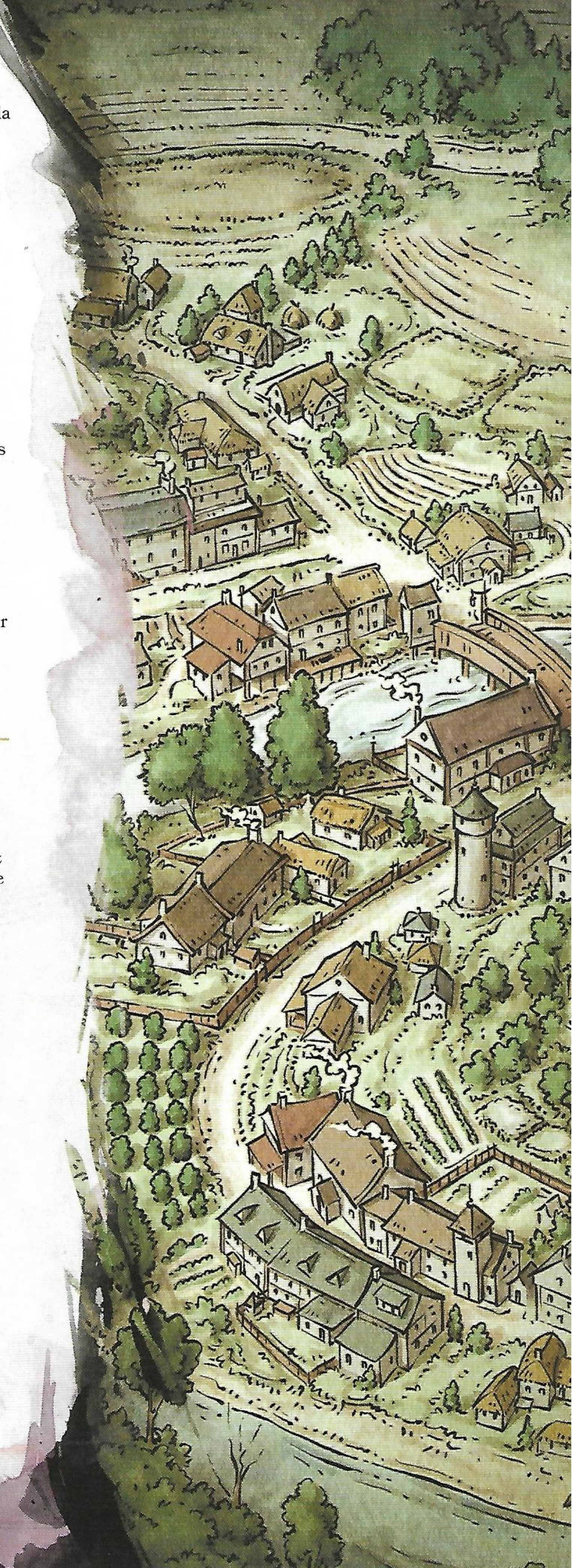
Une communauté a pour principal objectif de faciliter le déroulement de l'histoire de votre campagne et de divertir les joueurs. En dehors de cela, l'objectif de la communauté détermine le niveau de détails avec lequel vous la décrivez. Créez seulement les éléments dont vous avez besoin, ainsi que quelques grandes lignes plus générales. Ensuite, laissez les lieux se développer de façon naturelle, au fur et à mesure que les personnages interagissent avec la communauté, tout en prenant des notes sur les endroits que vous inventez alors.

Un peu de couleur locale

Une communauté peut servir de lieu de repos et de ravitaillement pour les personnages. Dans ce cas, il suffit d'une brève description de l'endroit comprenant son nom, sa taille et un peu de couleur locale (par exemple : « l'odeur des tanneries flotte en permanence sur la ville ») et laissez les aventuriers vaquer à leurs occupations. Vous pouvez entrer dans un certain niveau de détails, en précisant par exemple l'histoire de l'auberge où les personnages passent la nuit ou en décrivant les manières du commerçant chez qui ils s'approvisionnent, mais vous n'y êtes pas obligé. En revanche, si les personnages retournent dans cette communauté, pensez à ajouter des détails de ce type, afin que les aventuriers aient plus de faciliter à considérer l'endroit comme une base d'opération, même si ce n'est que temporaire. Laissez ensuite la communauté se développer au gré de vos besoins.

Une base d'opérations

Une communauté est un endroit où vivre, s'entraîner et reprendre des forces entre deux aventures. On peut centrer une campagne entière sur une ville ou un village. Une telle communauté sert de rampe de lancement d'où les personnages partiront explorer le vaste monde.





Une base d'opérations bien conçue peut prendre une place toute particulière dans le cœur des aventuriers, surtout s'ils se sont attachés à un ou plusieurs PNJ y vivant.

Afin d'insuffler de la vie dans une base d'opérations, vous allez devoir passer un peu de temps à la détailler et lui donner de la consistance, mais vos joueurs peuvent vous y aider. Demandez-leur de vous décrire l'entourage de leurs personnages : leur famille, leurs mentors et les autres individus qui occupent une place importante dans leur vie. Libre à vous d'étoffer ou de faire quelques modifications, mais vous aurez ainsi une solide base de départ pour créer les personnages non-joueur (PNJ) qui revêtent de l'importance aux yeux des aventuriers. Laissez les joueurs décrire où leurs personnages passent leur temps et comment : dans leur taverne favorite, dans une bibliothèque, un temple ou autre.

Prenez ces PNJ et ces endroits comme point de départ pour esquisser la population de la communauté. Détaillez son gouvernement, y compris les personnes chargées de faire respecter la loi (cet élément sera expliqué plus tard dans ce chapitre). Incluez des personnages susceptibles de fournir des informations comme des sages, des devins, des bibliothécaires et des vagabonds doués d'un excellent sens de l'observation. Le clergé peut fournir des sorts aussi bien que des informations. Notez quels marchands ont des chances d'interagir régulièrement avec les aventuriers et seront peut-être en compétition quand il s'agira de faire affaire avec eux. Pensez aussi aux employés de la taverne préférée des personnages et, enfin, ajoutez quelques électrons libres : un marchand un peu louche, un prophète dément, un mercenaire à la retraite, un soûlard, ou toute autre personne susceptible d'apporter une pincée d'aventure et d'intrigue dans votre campagne.

Les sites d'aventure

Un village abritant un culte secret d'adorateurs de diables, une bourgade contrôlée par une guilde de rats-garous, une ville conquise par une armée de hobgobelins... Toutes ces communautés ne sont pas seulement des lieux où se reposer mais des endroits où vivre des aventures. Si une communauté sert aussi de théâtre pour les aventures des personnages, détaillez les zones prévues pour cette aventure, comme des tours et des entrepôts. Si l'aventure se base sur un événement, notez les PNJ qui y participent. Il s'agit là autant de préparation d'aventure que de création d'un monde, sachant que parmi l'éventail des personnages que vous développez pour votre aventure (dont des alliés, des mécènes, des ennemis et autres), certains peuvent devenir des personnages récurrents dans votre campagne.

La taille

Dans les mondes de D&D, les villages se blottissent généralement autour d'une agglomération de plus grande taille. Les villages agricoles fournissent la ville en nourriture en échange de marchandises que les fermiers sont incapables de produire. Les nobles qui gouvernent la région résident généralement dans les villes et autres bourgades d'importance et ils sont chargés de défendre les villages en cas d'attaque. Il arrive cependant qu'un seigneur ou une dame vive dans une forteresse ou un fort isolé.

Village

Population. Jusqu'à 1 000 habitants.

Gouvernement. Un noble (qui ne vit généralement pas sur place) règne sur le village et nomme un agent (un préfet) qui habite au village pour récolter les taxes et régler les différents.

Défense. Le préfet peut disposer d'une petite force armée. Sinon, le village se repose sur une milice locale.

Commerce. On peut facilement se procurer les produits de base à l'auberge ou au magasin local. D'autres marchandises sont disponibles auprès des marchands itinérants.
Organisations. Un village peut abriter un ou deux temples ou sanctuaires, mais peu ou pas d'autres organisations.

La plupart des communautés sont des villages agricoles qui nourrissent leur population et celles des bourgades ou villes voisines grâce aux récoltes et à la viande qu'ils produisent. Les villageois participent tous à la production de nourriture, d'une manière ou d'une autre. Si ce n'est en travaillant aux champs, c'est en apportant leurs services à ceux qui le font en ferrant les chevaux, en tissant des habits, en broyant le grain, etc. Les biens qu'ils produisent leur permettent de nourrir leur famille et alimenter le commerce avec les communautés voisines.

La population d'un village est dispersée sur une vaste zone. Les fermiers vivent sur leurs terres, qui s'étendent loin du cœur de leur communauté. Le centre du village regroupe une poignée de structures : un puits, une place du marché, un petit temple ou deux, un lieu de rassemblement et éventuellement une auberge pour les voyageurs.

Bourgade

Population. Jusqu'à 6 000 habitants.
Gouvernement. Un noble en résidence règne sur la communauté et nomme un seigneur-maire pour en gérer l'administration. Un conseil élu défend les intérêts de la classe moyenne.
Défense. Le noble commande une armée de taille respectable composée de soldats professionnels et dispose de gardes du corps personnels.
Commerce. On peut facilement se procurer les produits de base, mais les denrées et services exotiques sont plus difficiles à trouver. Il y a des auberges et des tavernes pour les voyageurs.
Organisations. La bourgade possède plusieurs temples ainsi que diverses guildes marchandes et d'autres organisations.

Les bourgades sont des centres névralgiques du commerce : elles sont situées là où des industries importantes et des routes commerciales fiables permettent à la population de prospérer. Ces communautés dépendent du commerce : elles importent de la nourriture et des matières premières depuis les villages voisins et exportent leurs produits manufacturés là-bas, ainsi que dans d'autres villes et bourgades. La population d'une bourgade est plus diversifiée que celle de la plupart des villages.

Une bourgade naît souvent à la jonction d'une route et d'un cours d'eau navigable, au carrefour de routes commerciales terrestres majeures, autour d'un emplacement défensif stratégique ou près d'une mine importante ou d'une autre ressource naturelle de même type.

Ville

Population. Jusqu'à 25 000 habitants.
Gouvernement. Un noble en résidence préside, entouré d'autres nobles qui se partagent les responsabilités des diverses zones alentours et remplissent des fonctions gouvernementales. L'un d'entre eux est nommé seigneur-maire et gère l'administration de la ville. Un conseil de cité est élu et représente les intérêts de la classe moyenne. Il arrive parfois que ce conseil détienne plus de pouvoir que le seigneur-maire. D'autres groupes représentent aussi des centres de pouvoirs non-négligeables.
Défense. La ville possède une armée de soldats professionnels, des gardes et une milice. Chaque noble en résidence dispose d'une petite force composée de gardes du corps personnels.
Commerce. On trouve presque de tout en matière de produits et de services. De nombreuses tavernes et auberges accueillent les voyageurs.
Organisations. On trouve une multitude de temples, de guildes et d'autres organisations, certaines exerçant un grand pouvoir sur les affaires de la ville.

Les villes sont de véritables berceaux de civilisation. Comme elles hébergent une population importante, elles ont besoin d'importer beaucoup depuis les villages et via les routes commerciales, c'est pourquoi elles sont peu nombreuses.

Les villes se développent dans les zones dotées de vastes étendues de terres arables particulièrement fertiles, mais aussi faciles d'accès pour le commerce, généralement grâce à une voie navigable.

Une ville est habituellement ceinte de murailles et il est facile d'identifier les différents stades d'expansion de la ville à ses rangées de murs, de plus en plus éloignées du cœur de la cité. Ces murailles internes divisent naturellement la ville en quartiers (définis par des caractéristiques spécifiques), dont chacun possède son propre représentant au sein du conseil de la ville et ses propres administrateurs issus de la noblesse. Il est très rare qu'une ville compte plus de vingt-cinq mille habitants. Les métropoles comme Deepwater dans les Royaumes Oubliés, Sharn dans le monde d'Éberron et la cité-franche de Faucongris sont de véritables phares de la civilisation dans les mondes de D&D.

L'atmosphère

Qu'est-ce que les aventuriers remarquent en premier quand ils approchent d'une communauté ou y pénètrent ? L'immense mur d'enceinte grouillant de soldats ? Les mendiants aux mains tendues quémandant un peu d'aide devant les portes de la ville ? Le brouhaha des marchands et de leurs clients sur la place du marché bondée ? La puissante odeur du fumier ?

Les détails sensoriels aident à donner vie à votre communauté et à traduire sa personnalité aux joueurs. Choisissez un unique facteur résumant la personnalité de la communauté puis extrapolez. Une ville peut être bâtie sur des canaux, comme la Venise du monde réel. De cet élément clef découle tout un éventail de détails sensoriels : le spectacle de voiles colorées voguant sur une eau boueuse, le clapotis des vagues et peut-être les chants des gondoliers, l'odeur du poisson et des déchets qui polluent les eaux, l'humidité ambiante. Ou bien la ville peut être fréquemment enveloppée de brouillard et vous pouvez alors décrire alors les volutes de brume glacée qui se faufilent dans chaque fente et chaque recoin, le bruit étouffé des sabots sur les pavés, l'air froid qui sent la pluie et une atmosphère de mystère chargée de danger.

Le climat et le terrain spécifique à une communauté, son origine et ses habitants, son gouvernement et son alignement politique, son importance commerciale... tout cela influe sur son atmosphère générale. Une ville nichée en lisière de la jungle dégage une atmosphère bien différente d'une cité au bord d'un désert. Les villes elfiques et naines présentent une esthétique distincte et facilement identifiable qui contraste avec celle des villes humaines. Si la ville est placée sous le joug d'un tyran, des soldats patrouillent probablement dans les rues et étouffent la moindre velléité de rébellion tandis qu'une cité abritant une démocratie naissante peut bénéficier d'un marché ouvert où les gens discutent de leurs idées et de leur philosophie aussi librement qu'ils les génèrent. Vous êtes libre de combiner ces facteurs à votre convenance pour créer une infinie variété de communautés susceptibles de peupler votre monde.

Le gouvernement

Dans la société féodale que l'on retrouve dans la majorité des mondes de D&D, le pouvoir et l'autorité sont concentrés dans les villes et les bourgades. Les nobles règnent sur la communauté où ils vivent et sur les terres avoisinantes. Ils

récoltent les taxes que paie la population et s'en servent pour des projets de construction d'utilité publique, pour payer la soldatesque et pour s'offrir un train de vie personnel confortable (bien que les nobles héritent généralement d'une richesse considérable en premier lieu). En échange, ils promettent aux habitants de les protéger contre tout ce qui pourrait les menacer comme des maraudeurs orcs, des armées de hobgobelins ou des bandits humains.

Les nobles nomment des officiers qui leur servent d'agents au sein des villages, où ces derniers supervisent la collecte des taxes et remplissent le rôle de juges en cas de différents ou de procès criminel. Ces préfets, prévôts ou baillis sont des roturiers natifs du village qu'ils gouvernent. Ils ont été choisis pour occuper ce poste parce qu'ils bénéficiaient déjà du respect de leurs concitoyens.

Au sein des villes et des bourgades, le seigneur partage son autorité et ses responsabilités administratives avec d'autres nobles de moindre importance (qui lui sont généralement apparentés), mais aussi avec des représentants de la classe moyenne, comme des commerçants ou des artisans. Un seigneur-maire de noble naissance est nommé à la tête de la bourgade ou du conseil de la ville. Il occupe les mêmes fonctions administratives que le préfet dans un village. Le conseil se compose de représentants élus par la classe moyenne. Seuls les nobles les plus stupides ignorent les souhaits du conseil, car la prospérité d'une bourgade ou d'une ville dépend souvent bien plus de la puissance économique de la classe moyenne que de l'autorité héréditaire d'un aristocrate.

Plus la communauté est grande, plus il y a de chances que d'autres individus ou organisations y disposent d'un pouvoir non-négligeable. Même dans un village, un individu particulièrement populaire (comme un ancien plein de sagesse ou un fermier très apprécié) exerce parfois plus d'influence que le préfet, ce dernier a dès lors tout intérêt à éviter de se faire l'ennemi d'une telle personne. Dans les villes et les bourgades, un pouvoir similaire réside parfois entre les mains d'un temple prédominant, d'une guilde indépendante du conseil ou encore d'un individu doté de pouvoirs magiques.

Les formes de gouvernement

Une communauté est rarement indépendante. Une ville ou une bourgade peut être une cité-État théocratique ou une ville libre et prospère gouvernée par un conseil marchand. Cependant, en général, les villes font partie d'un royaume féodal, d'un empire bureaucratique ou d'un royaume isolé dirigé par un tyran à la poigne de fer. Réfléchissez à la manière dont votre communauté s'intègre dans votre monde ou votre région : qui règne au-dessus de son seigneur et quelles autres communautés ce dirigeant a-t-il également sous son contrôle ?

Les formes de gouvernement

d100	Gouvernement	d100	Gouvernement
01–08	Autocratie	59–64	Militocratie
09–13	Bureaucratie	65–74	Monarchie
14–19	Confédération	75–78	Oligarchie
20–22	Démocratie	79–80	Patriarcat
23–27	Dictature	81–83	Méritocratie
28–42	Féodalité	84–85	Ploutocratie
43–44	Gérontocratie	86–92	République
45–53	Hiérarchie	93–94	Satrapie
54–56	Magocratie	95	Kleptocratie
57–58	Matriarcat	96–100	Théocratie

Chacune de ces formes de gouvernements réelles ou fantastiques est décrite ci-après. Choisissez-en une pour votre nation ou votre ville ou déterminez-la au hasard dans la table Les formes de gouvernement.

Autocratie. Un dirigeant héréditaire détient un pouvoir absolu. Il bénéficie du soutien d'une bureaucratie bien développée, de l'armée ou bien représente la seule et unique autorité au sein d'une société par ailleurs anarchique. Ce dirigeant dynastique peut tout à fait être immortel ou mort-vivant. L'Aundair et le Karrnath, deux royaumes d'Éberron, sont tous deux dirigés par des autocrates issus de lignées royales. La reine Aurala de l'Aundair compte sur ses magiciens et ses espions pour accomplir ses volontés tandis que Kaius, le roi-vampire du Karrnath dirige une formidable armée de morts-vivants et de vivants.

Bureaucratie. Le gouvernement se compose de plusieurs départements, chacun responsable d'un aspect de la gérance. Les responsables de chaque département, les ministres ou les secrétaires dépendent d'un conseil ou d'un autocrate qui leur sert de représentant.

Confédération. Chaque bourgade et chaque ville confédérée possède son propre gouvernement mais toutes appartiennent à une ligue ou une confédération qui défend (en théorie, du moins) le bien commun de tous ses états-membres. Les conditions sur lesquelles se basent l'alliance et l'attitude de chaque membre vis-à-vis du gouvernement central varient d'un endroit à l'autre au sein de la confédération. L'Alliance des seigneurs des Royaumes Oubliés représente une confédération assez libre de plusieurs villes tandis que les Bastions de Mror du monde d'Éberron rassemblent des clans nains alliés.

Démocratie. Dans une démocratie, ce sont les citoyens ou leurs représentants élus qui déterminent les lois. Une bureaucratie ou une armée se charge de l'administration du gouvernement au quotidien, les postes importants étant attribués via un système d'élections libres.

Dictature. Un chef suprême détient l'autorité absolue mais il n'en a pas forcément hérité par la voie dynastique. En dehors de cela, ce régime ressemble à une autocratie. Dans le monde de Greyhawk, le demi-démon Iuz est le dictateur d'une terre qu'il a conquise et à laquelle il a donné son nom.

Féodalité. Ce gouvernement est typique de l'Europe du Moyen-Âge et se compose de strates faites de vassaux et de seigneurs. Les vassaux fournissent des soldats ou l'écuage (un paiement remplaçant le service militaire) aux seigneurs qui, en échange, leur promettent de les protéger.

Gérontocratie. Ce type de société est placé sous la direction des anciens. Dans certains cas, ce sont des races à l'espérance de vie très longue, comme les elfes ou les dragons, qui sont chargés de gouverner.

Hiérarchie. C'est un gouvernement féodal ou bureaucratique dans lequel tous les membres sauf un sont subordonnés à quelqu'un d'autre. Dans le monde de Dragonlance, les armées du dragon de Krynn forment une hiérarchie militaire dirigée par les Seigneurs du dragon, qui se trouvent eux-mêmes sous les ordres de Takhisis, la reine-dragon.

Kleptocratie. Ce gouvernement se compose de groupes ou d'individus qui cherchent avant tout à s'enrichir, souvent aux dépens de leurs sujets. Les nouveaux Royaumes bandits de Greyhawk en sont de parfaits exemple, tout comme le serait un royaume placé sous la tutelle de quelques guildes de voleurs.

Magocratie. Le gouvernement se compose d'incantateurs qui règnent directement comme des oligarques ou des seigneurs féodaux, ou participent au gouvernement à la manière d'une démocratie ou d'une bureaucratie. Les Mages rouges du Thay des Royaumes Oubliés et les rois-ensorceleurs d'Athas, dans le monde de Dark Sun en sont de bons exemples.

Matriarcat ou patriarcat. Cette société est gouvernée par l'individu le plus âgé ou le plus important d'un sexe donné.

Les villes drows illustrent une théocratie matriarcale, car chacune est gouvernée par un conseil de grandes-prêtresses aux ordres de Lolth, la reine démoniaque des araignées.

Méritocratie. La société est dirigée par les individus les plus intelligents et les mieux éduqués. Ils sont souvent secondés par une bureaucratie qui se charge du travail quotidien. Dans le monde des Royaumes Oubliés, les moines érudits président à Château-Suif, une bibliothèque-forteresse supervisée par un maître du savoir appelé le Gardien.

Militocratie. Des chefs militaires dirigent un pays placé sous loi martiale, grâce à l'armée ou d'autres forces militaires. La militocratie se base sur un groupe de soldats d'élite, un ordre de chevaucheurs de dragons ou une ligue de princes des mers par exemple. Dans le monde de Dragonlance, la Solamnie, un pays dirigé par des chevaliers, appartient à cette catégorie.

Monarchie. La couronne revient par voie héréditaire à un unique souverain. Contrairement aux pouvoirs de l'autocrate, ceux du monarque sont limités par la loi. Le monarque peut être à la tête d'une démocratie, d'un état féodal ou d'une militocratie. Dans le monde d'Éberron, le royaume de Brélande possède un parlement qui établit les lois et un monarque qui veille à leur application.

Oligarchie. Un petit nombre de dirigeants se partagent le pouvoir absolu. Ils peuvent se répartir la régence du pays en le divisant en provinces ou en cantons ou bien régner ensemble sur la totalité. Un groupe d'aventuriers qui prend le contrôle d'une nation peut la diriger en formant une oligarchie. La cité-franche de Faucongris est une oligarchie composée de divers chefs de factions, avec un seigneur-maire comme figure de proue.

Ploutocratie. La société est gouvernée par les riches. L'élite forme un conseil dirigeant, achète ses places à la cour d'un monarque fantoche ou règne par défaut, car l'argent représente le véritable pouvoir au sein du royaume. De nombreuses villes des Royaumes Oubliés, comme Deepwater et la Porte de Baldur, sont des ploutocraties.

République. Le gouvernement a été confié aux représentants d'un électorat choisi, ces gens régnant au nom de leurs électeurs. Toute démocratie où seuls des propriétaires terriens ou certaines classes ont le droit de voter peut être considérée comme une république.

Satrapie. Des conquérants ou des représentants d'une puissance étrangère exercent le pouvoir et dirigent une communauté ou une région qui appartient à un empire bien plus vaste. Les satrapes sont des bureaucrates, des officiers militaires, ou bien des personnages inhabituels ou des monstres. Les villes de Hautport et Suderham, dans le monde de Greyhawk, sont des satrapies contrôlées par les agents d'un gang de vicieux maraudeurs appelé les Seigneurs esclavagistes.

Théocratie. Le gouvernement est placé entre les mains du représentant direct d'une divinité ou d'un groupe d'agents à sa solde. Les centres de pouvoir d'une théocratie sont généralement situés sur des sites sacrés. Dans le monde d'Éberron, la nation du Thrane est une théocratie dévouée à la Flamme d'argent, un esprit divin qui réside à Fort-de-Flamme, la capitale du pays.

Exemple de hiérarchie des titres de noblesse

Rang	Titre
1	Empereur/impératrice
2	Roi/reine
3	Duc/duchesse
4	Prince/princesse
5	Marquis/marquise
6	Comte/comtesse
7	Vicomte/vicomtesse
8	Baron/baronne
9	Baronnet
10	Chevalier

Le commerce

Les personnages peuvent se procurer l'équipement nécessaire à leurs aventures même dans les petits villages. Les provisions, les tentes, les sacs à dos et les armes courantes sont disponibles à la vente un peu partout. Les marchands itinérants proposent des armures, des armes de guerre et des pièces d'équipement plus spécialisé. La plupart des villages possèdent une auberge où les aventuriers pourront trouver un repas chaud et un lit, même si la qualité laisse à désirer.

Les villages dépendent fortement du commerce avec les autres communautés et en particulier avec les grosses bourgades et les grandes villes. Des marchands se rendent régulièrement dans les villages et y proposent des produits de luxe ou de première nécessité, sachant que tout marchand prospère possède des contacts dans toute la région. Les marchands itinérants colportent des rumeurs et proposent parfois des informations qui peuvent se transformer en aventures aux personnages venus faire quelques achats. Comme ces marchands gagnent leur vie en empruntant des routes sur lesquelles ils risquent de rencontrer des monstres ou des brigands, ils engagent des gardes pour protéger leurs marchandises. Ce sont aussi eux qui transmettent les nouvelles de ville en ville, y compris celles qui semblent toutes destinées à attirer l'attention des aventuriers.

Ces marchands ne fournissent pas les services que l'on trouve habituellement en ville. Par exemple, si les aventuriers ont besoin de consulter une bibliothèque ou de bénéficier des services d'un sage, s'il leur faut un dresseur pour s'occuper des œufs de griffon qu'ils viennent de dénicher ou s'ils veulent embaucher un architecte pour leur construire un château, ils feraient mieux de se rendre dans une grande ville plutôt que de chercher dans un petit village.

La monnaie

Dans les règles, nous utilisons les termes pièce d'or (po), pièce d'argent (pa), pièce de cuivre (pc), pièce d'électrum (pe) et pièce de platine (pp) par simplicité. Cependant, vous pouvez donner un nom plus intéressant à ces pièces dans votre jeu. Ces noms spécifiques peuvent être simples, comme « denier », ou plus colorés, comme « double-aigle d'or ». Chaque pays frappe habituellement sa propre monnaie, qui peut correspondre aux règles basiques de fonctionnement de la monnaie présentées dans le livre de règles. Dans la plupart des mondes, il est rare qu'une monnaie spécifique se soit démocratisée dans de vastes régions et, en conséquences, presque tous les types de pièces sont acceptées de partout... sauf par les individus qui cherchent querelle aux étrangers.

Exemple : les Royaumes Oubliés

Le monde des Royaumes Oubliés offre un large éventail de monnaies qui peut servir d'exemple. Bien que le troc, les créances de sang et les lettres de change soient des méthodes d'échange encore très employées sur Faerûn, les pièces et lingots de métal représentent la monnaie quotidienne.

Monnaie courante. Les pièces se présentent sous une impressionnante multitude de formes, de tailles, de noms et de matières. Grâce aux ambitieux marchands de Sembie, on trouve les étranges pièces de leur nation partout sur Faerûn. En Sembie, des pences d'acier en fer remplacent les pièces de cuivre. Les pièces triangulaires en argent sont appelées des corbeaux, les pièces d'électrum en forme de diamant sont des hamraks (généralement appelées « yeux bleus ») et les pièces d'or à cinq cotés sont des nobles. La Sembie ne frappe pas de pièces de platine. Cependant, le pays accepte toutes les devises, même les pièces de cuivre et de platine d'origine étrangère.

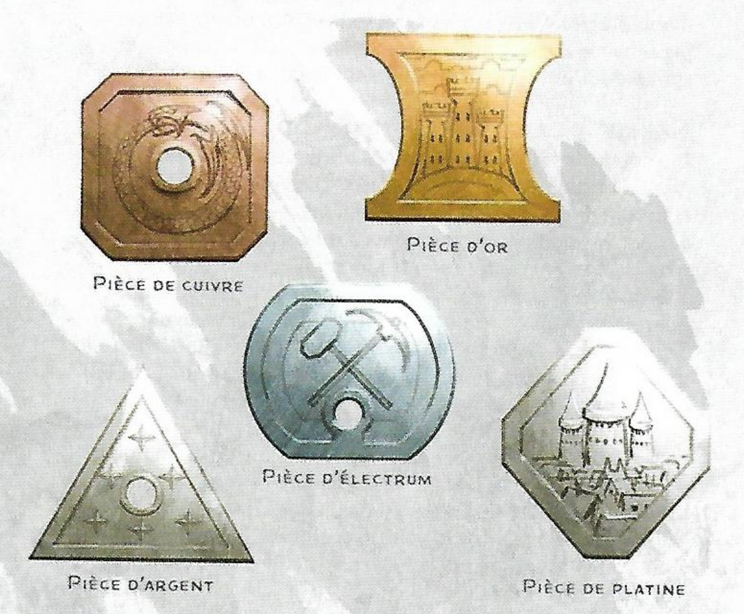
À Deepwater, une métropole commerciale bourdonnante d'activité, les pièces de cuivre s'appellent des pointes, les pièces d'argent des éclats, les pièces d'électrum des lunes, les pièces d'or des dragons et les pièces de platine des soleils. Les deux pièces locales se nomment le toal et la lune portuaire. Le toal est une pièce en laiton percée d'un trou en son centre, ce qui permet de la glisser facilement sur un anneau ou un fil. Elle vaut 2 po à Deepwater, mais rien hors des murs de la ville. La lune portuaire est un croissant plat en platine avec un trou en son centre et des incrustations en électrum. Elle est ainsi nommée car elle très utilisée sur les quais où elle permet d'acheter de grandes quantités de marchandises. Elle vaut 50 po à Deepwater et 30 po ailleurs.

La ville septentrionale de Lunargent frappe une pièce en forme de croissant, d'un bleu luisant, appelée une lune d'électrum qui vaut 1 po en ville et 1 pe ailleurs. La ville frappe aussi une grosse pièce appelée une lune éclipsée qui ressemble à une lune d'électrum complétée par un morceau d'argent sombre afin de former une pièce ronde d'une valeur de 5 pe en ville et 2 pe ailleurs.

Au Cormyr, la monnaie privilégiée est la monnaie royale de la cour. Elle est frappée d'un dragon d'un côté et d'un poinçon indiquant son année de création de l'autre. Là-bas, les pièces de cuivre s'appellent des pouces, celles en argent des faucons d'argent, celles en électrum les yeux bleus, celles en or des lions d'or et celles en platine des tricouronnes.

Même les cités-états frappent leurs propres pièces de cuivre, d'or et d'argent, mais les pièces de platine et d'électrum y sont rares. Les états les plus petits utilisent la monnaie des autres nations et celle pillée dans des ruines antiques. Les voyageurs venus de certains pays (en particuliers des contrées dominées par les magiciens, comme le Thay et l'Halruua) utilisent la monnaie des autres royaumes quand ils se déplacent à l'étranger, car les gens craignent que leurs pièces ne soient maudites par magie et ils évitent donc d'en acquérir.

À l'inverse, les pièces venant des pays légendaires, perdus depuis longtemps et de hauts-lieux de la magie sont honorées. Cependant, un individu intelligent les vendra à un collectionneur plutôt que de les dépenser sur un marché comme des pièces ordinaires. Les pièces de l'ancienne cour elfique du Cormanthyr sont particulièrement célèbres. Ce sont les thalvers (cuivre), les bedoars (argent), les thammarchs (électrum), les shilmaers (or) et les ruendils (platine). Ces pièces sont de belle qualité, nombreuses et les elfes les utilisent encore parfois entre eux.



Lingots. Il peut être difficile de transporter de grandes quantités de pièces et de les compter. De nombreux marchands préfèrent donc utiliser des lingots, c'est-à-dire des barres de métaux précieux ou d'alliages (en général de l'argent) acceptées quasiment partout. Les lingots sont frappés ou gravés du symbole de la compagnie commerciale ou de l'état qui les a fondus. Leur valeur dépend de leur poids, comme indiqué ci-dessous :

- Un lingot d'argent d'un kilo vaut 10 po. Il fait environ 12 centimètres de long pour 5 de large et 1 d'épaisseur.
- Un lingot d'argent de deux kilos cinq vaut 25 po. Il fait environ 15 centimètres de long pour 5 de large et 2,50 d'épaisseur.
- Un lingot d'or de deux kilos cinq vaut 250 po et fait à peu près la même taille qu'un lingot d'argent d'un kilo.

La ville de Porte de Baldur frappe de grandes quantités de lingots d'argent et a donc imposé les standards pour cette forme de monnaie. La ville de Mirabar produit des lingots de fer noir en forme de fuseaux à bouts carrés qui pèsent environ un kilo et valent 10 po dans cette ville, mais beaucoup moins dans les hauts-lieux du commerce alentours et seulement la valeur de leur poids en fer partout ailleurs (2 pa le kilo).

Les autres formes de monnaies. Les pièces et les lingots ne sont pas les seules formes de monnaie forte. Les cloches de Gond sont de petites clochettes de laiton valant 10 po si l'on s'en sert pour le commerce et 20 po dans un temple de Gond. Les anneaux de Shaar, des lamelles d'ivoire percées et polies que les nomades de Shaar glissent sur des fils valent 3 po pièce.

Créer votre propre monnaie

Comme indiqué dans les exemples précédents, vous n'êtes pas obligé d'adopter un standard de monnaie universel dans votre monde. Chaque pays, chaque époque peut très bien avoir sa propre monnaie, avec sa propre valeur. Vos aventuriers peuvent voyager dans des pays très divers et découvrir des trésors perdus depuis longtemps. La découverte de six cent antiques bedoars datant du règne de Coronal Eltargrim, il y a douze siècles, permet une bien meilleure immersion que si vos joueurs découvrent simplement 60 pa.

Varier les noms et les descriptions des pièces des royaumes contemporains et historiques majeurs de votre monde permet de lui donner plus de substance. Par exemple, les lions d'or du Cormyr traduisent la noblesse de ce royaume. Un pays qui utilisant des pièces d'or frappées de visages démoniaques ricanants et appelées des tourments donnera par contre une toute autre image de lui.

Si vous créez de nouvelles pièces associées à des lieux spécifiques, comme les toals de Deepwater ou les lunes éclipsées de Lunargent, vous gagnez un autre niveau de détail. Tant que vous conservez une valeur simple pour toutes vos pièces (en d'autres termes, tant que n'allez pas inventer des pièces valant 1,62 po), vous donnez un peu de couleur locale à votre monde sans le complexifier inutilement.

Les langues et les dialectes

Quand vous donnez vie à votre monde, vous pouvez créer de nouvelles langues et de nouveaux dialectes pour refléter sa géographie et son histoire. Vous pouvez remplacer les langues proposées par défaut dans le *Player's Handbook* par de nouvelles ou fractionner ces langues en divers dialectes.

Dans certains mondes, les différences régionales revêtent plus d'importance que les différences raciales. Peut-être que tous les nains, elfes et humain d'un même royaume parlent une même langue, complètement différente de celle utilisée





dans le pays voisin, ce qui peut compliquer fortement la communication et les relations diplomatiques entre les deux.

Les langues les plus répandues ont parfois une version antique, mais il peut aussi exister des langues anciennes complètement originales que les aventuriers découvrent écrites dans des tombes ou des ruines. Ces langues ajoutent un élément mystérieux aux inscriptions et aux ouvrages que les personnages rencontrent.

Vous pouvez aussi inventer des langages secrets en plus du druidique et de l'argot des voleurs, afin d'aider les membres de vos organisations et cellules politiques à communiquer. Vous pouvez même décider que chaque alignement possède sa propre langue, qui tient plus d'un argot spécialement utilisé pour discuter de concepts philosophiques.

Dans une région où une race en a conquis une autre, la langue peut devenir un élément lié au statut du locuteur. De même, la lecture et l'écriture peuvent être réservées aux strates supérieures de la société.

Les factions et organisations

Les temples, les guildes, les ordres, les sociétés secrètes et les universités représentent des forces non-négligeables dans l'ordre social de n'importe quelle civilisation. Leur influence peut s'étendre sur maintes villes et bourgades et peut s'accompagner d'une présence politique aussi étendue ou non. Les organisations jouent parfois un rôle essentiel dans la vie des personnages-joueurs en devenant leurs alliées, leurs mécènes ou leurs ennemies, au même titre qu'un personnage non-joueur. Quand un personnage rejoint une organisation, il devient partie intégrante de quelque chose de plus grand que lui et capable de donner à ses aventures un contexte de par le vaste monde.

Les aventuriers et les organisations

Au début d'une campagne, l'historique est une excellente manière de présenter aux aventuriers le monde dans lequel ils évoluent. Cependant, plus le jeu progresse, plus il perd de son importance.

Les factions et les organisations conçues pour les personnages-joueurs permettent de former un nouveau lien entre les aventuriers de haut niveau et votre monde. Elles tissent des liens avec des PNJ-clefs et proposent des objectifs précis qui ne s'arrêtent pas aux gains personnels. De même, les organisations scélérates font peser un sentiment de danger permanent, qui dépasse celui généré par les ennemis solitaires.

Si les différents membres du groupe sont tous liés à diverses factions, cela peut donner naissance à des situations intéressantes en cours de partie, à condition que ces factions poursuivent des objectifs similaires et ne passent pas leur temps à s'opposer les unes aux autres. Les aventuriers représentant différentes factions peuvent tout à fait se trouver en compétition au niveau de leurs intérêts ou de leurs priorités tout en poursuivant les mêmes objectifs.

Les organisations d'aventuriers représentent aussi une excellente source de récompenses, en plus des points d'expérience et des trésors. Les échelons gravis dans la hiérarchie d'une organisation représentent en effet des récompenses à part entière et une promotion peut s'accompagner d'avantages concrets comme l'accès à de nouvelles informations, de l'équipement, de la magie ou d'autres ressources.

Créer une faction

Les factions et les organisations que vous créez pour votre campagne doivent jouer un rôle dans les histoires

Exemple de faction : les Ménestrels

Les Ménestrels forment un réseau épars d'incantateurs et d'espions qui défendent l'égalité et s'opposent en secret à tous les abus de pouvoir, qu'ils soient d'origine magique ou autre.

L'organisation s'est développée, a été brisée et s'est développée de nouveau à de nombreuses reprises. Sa longévité et sa résilience viennent en grande partie de sa nature décentralisée et secrète, ainsi que de la variété et de l'autonomie de ses divers membres. Les Ménestrels possèdent de petites cellules et des opérateurs solitaires disséminés dans tous les Royaumes Oubliés, bien que ses membres interagissent entre eux et partagent leurs informations de temps à autre, quand le besoin s'en fait sentir. Les Ménestrels ont de nobles idéaux et leurs membres se targuent de leur ingéniosité et se disent incorruptibles. Ils ne cherchent ni le pouvoir ni la gloire, ils veulent seulement que tout le monde soit traité de manière juste et équitable.

Devise. « À bas la tyrannie. Justice et égalité pour tous. »

Croyances. Les croyances des Ménestrels peuvent se résumer ainsi :

- On n'a jamais assez d'informations ou de connaissances arcaniques.
- Trop de pouvoir mène à la corruption et il faut surveiller tout particulièrement les abus de magie.
- Personne ne devrait se retrouver impuissant.

Objectifs. Rassembler des informations dans tout Faerûn, déterminer les rouages de la politique de chaque région et promouvoir en secret la justice et l'égalité. L'action directe ne doit être qu'un dernier recours. Renverser tout tyran, dirigeant, gouvernement ou groupe qui devient trop puissant. Aider les faibles, les pauvres et les opprimés.

Quêtes typiques. Pour un Ménestrel, une quête typique consiste à s'emparer d'un artefact susceptible de perturber l'équilibre des pouvoirs dans une région, à rassembler des informations sur un individu puissant ou une organisation influente et à déterminer les véritables intentions d'une personnalité politique ambitieuse ou d'un incantateur maléfique.

importantes de votre monde. Il faut que vos joueurs aient envie d'interagir avec elles, que se soit en tant qu'alliés, membres ou ennemis.

Pour commencer, choisissez le rôle que vous souhaitez attribuer à votre organisation. Que fait-elle ? Quels sont ses objectifs ? Qui l'a fondée et pourquoi ? Que font ses membres ? En répondant à ces questions, vous devriez avoir une idée générale de la personnalité de votre organisation. À partir de là, réfléchissez aux membres typiques de cette organisation. Comment les gens les décriraient-ils ? Quelle est leur classe et leur alignement de prédilection ? Quels sont leurs traits de personnalité communs ?

Choisissez un symbole et une devise pour votre organisation, c'est là un bon moyen de résumer tout le temps que vous lui avez consacré. Une faction utilisant un cerf comme symbole a sûrement une personnalité bien différente de celle qui opte pour une vipère ailée. Pour la devise, ne choisissez pas seulement un message, réfléchissez aussi au ton et à la manière de parler, afin qu'elle corresponde à l'organisation telle que vous l'imaginez. Prenez l'exemple de la devise des Ménestrels : « À bas la tyrannie. Justice et égalité pour tous. » Les Ménestrels ont un message clair et direct parlant de liberté et de prospérité. Comparez cette devise à celle d'une alliance politique entre des villes alliées dans le Nord, l'Alliance des Seigneurs : « Les dangers qui pèsent sur notre foyer doivent être éliminés en toute impartialité. Notre sécurité réside dans notre supériorité. » Il s'agit de gens sophistiqués qui ont conclu une alliance politique fragile et qui mettent l'accent sur la stabilité plutôt que la justice et l'égalité.

Enfin, demandez-vous comment les personnages-joueurs vont entrer en contact avec l'organisation. Qui sont ses membres importants (pas seulement ses dirigeants mais les agents de terrain que les aventuriers ont des chances de rencontrer) ? Où sont-ils les plus actifs ? Où se trouvent leur quartier-général, leurs places-fortes ? Si les aventuriers rejoignent leurs rangs, quel genre de mission va-t-on leur confier et quelles récompenses peuvent-ils attendre ?

Le renom

Le renom est une règle optionnelle que vous pouvez utiliser pour suivre l'évolution d'un aventurier au sein d'une faction ou d'une organisation. Il s'agit d'une valeur numérique qui commence à 0 et augmente au fur et à mesure qu'un personnage gagne des faveurs et se fait une réputation au sein d'une organisation. Vous pouvez décider que si un personnage gagne assez de renom dans une organisation, il bénéficiera de certains avantages, comme un rang ou un titre au sein de cette organisation ou l'accès à certaines de ses ressources.

Si un personnage appartient à plusieurs organisations, le joueur suit son renom de façon indépendante pour chacune d'elles. Par exemple, un aventurier peut avoir un renom de 5 au sein d'une faction et de 20 auprès d'une autre, en fonction de ses interactions avec chacune au fil de la campagne.

Gagner en renom

Un personnage gagne du renom en accomplissant des missions ou des quêtes servant les intérêts de sa faction ou la concernant de manière directe. Vous êtes libre d'attribuer des points de renom comme vous l'estimez juste quand un personnage accomplit ce genre de mission, en général en même temps que vous attribuez les points d'expérience.

Quand un personnage sert les intérêts de son organisation avec succès, il gagne un point de renom auprès d'elle. S'il remplit une mission spécifiquement assignée par son organisation ou qui profite directement à cette dernière, il gagne deux points de renom.

Prenons par exemple des personnages liés à la noble faction de l'Ordre du Gantelet, qui accomplissent une mission lors de laquelle ils libèrent une petite bourgade des griffes d'un dragon bleu tyrannique. Comme l'ordre aime punir les êtres malfaisants, vous pouvez augmenter le renom de chaque aventurier qui est membre de cette faction d'un point. En revanche, si c'est un de leurs supérieurs au sein de l'ordre qui leur a donné pour mission d'éliminer le dragon, ils devraient plutôt gagner deux points de renom car ils viennent de démontrer qu'ils sont des alliés des plus efficaces.

Dans le même temps, le roublard du groupe peut tout à fait s'être subrepticement emparé d'une boîte contenant des poisons rares qui reposait dans le trésor du dragon et la vendre à un receleur qui se trouve être un agent secret du Zhentarim. Vous pouvez augmenter le renom du roublard auprès du Zhentarim de deux points, vu que son action a directement amélioré la puissance et la richesse de cette organisation, même si la tâche ne lui a pas été assignée par un agent de cette organisation.

Les avantages du renom

Quand un personnage accroît son renom au sein d'une organisation, il peut bénéficier d'avantages comme une amélioration de son rang et de son autorité au sein de cette organisation, une attitude plus amicale de la part des autres membres et d'autres bonus.

Le rang. Un personnage peut gagner une promotion quand son renom s'améliore. Vous pouvez définir certains seuils de renom qui servent de prérequis (mais ne sont pas forcément les seuls) avant de pouvoir accéder à un rang, comme indiqué dans la table des exemples de rangs dans une faction. Un personnage peut par exemple rejoindre l'Alliance des Seigneurs après avoir reçu un point de renom auprès de cette organisation, ce qui lui confère le titre de cape. Quand son renom augmentera, il aura accès à d'autres rangs.

Vous pouvez ajouter d'autres prérequis à chaque rang. Par exemple, un personnage affilié à l'Alliance des Seigneurs doit être au moins de niveau 5 avant de pouvoir prétendre au titre de pointe-lame, de niveau 10 pour devenir duc de guerre et de niveau 15 pour être nommé couronne du lion.

Vous êtes libre de fixer ces seuils à la valeur la plus adaptée à votre jeu et de créer des rangs et des titres appropriés à votre campagne.

L'attitude des membres de l'organisation. Plus le renom d'un personnage augmente au sein d'une organisation, plus ses membres ont de chances d'avoir entendu parler de lui. Vous pouvez décider qu'à partir de certaines valeurs de renom, les membres d'une organisation font preuve d'une attitude de départ indifférente ou amicale envers le personnage. Par exemple, les membres de l'Enclave

Exemples de rangs dans une faction

Renom	Ménestrels	Ordre du Gantelet	Enclave d'Émeraude	Alliance des Seigneurs	Zhentarim
1	Veilleur	Cavalier	Garde-printemps	Cape	Croc
3	Harpe d'ombre	Marchéon	Marche-été	Couteau rouge	Loup
10	Vive-chandelle	Faucon blanc	Pille-automne	Pointe-lame	Vipère
25	Sage hibou	Vindicateur	Traque-hiver	Duc de guerre	Ardragon
30	Grand ménestrel	Main vertueuse	Maître des étendues sauvages	Couronne du lion	Seigneur redouté

d'émeraude (une faction qui s'efforce de préserver l'ordre naturel) ne se montreront guère amicaux envers les personnages dotés d'un renom moins élevé que 3, mais seront amicaux par défaut envers des personnages ayant atteint un renom de 10 auprès de cette organisation. Ces seuils s'appliquent seulement à l'attitude par défaut de la plupart des membres de l'organisation, mais il ne s'agit pas d'un ajustement automatique dans tous les cas. Un PNJ membre d'une faction peut tout à fait détester un aventurier en dépit de son renom, ou peut-être à cause de celui-ci.

Les bonus. L'acquisition d'un certain rang au sein d'une organisation s'accompagne de certains avantages qu'il vous revient de définir. Un personnage de modeste réputation peut par exemple bénéficier d'un contact fiable et d'indices liés à ses aventures, d'une planque ou encore d'un contact avec un commerçant qui accepte de lui faire une remise sur son matériel d'aventurier. Un personnage de rang intermédiaire peut gagner un suivant (voir le chapitre 4 « La création de personnages non-joueurs »), avoir accès à des potions et des parchemins, avoir le droit de demander une faveur ou encore recevoir des renforts lors d'une mission périlleuse. Un personnage de haut rang peut rassembler une petite armée, se voir confier un objet magique rare, faire appel aux services d'un puissant incantateur ou assigner des missions spéciales à des membres de rangs inférieurs.

Les activités lors des périodes d'intermède. Lors des périodes d'intermède qui entrecoupent les aventures, vous pouvez laisser les personnages développer leurs relations au sein d'une organisation et y accroître leur réputation. Pour plus d'informations sur le sujet, consultez le chapitre 6 « Entre les aventures ».

Perdre du renom

Un désaccord entre membres d'une organisation n'entraîne pas de perte de renom. En revanche, si quelqu'un commet une grave offense contre l'organisation ou l'un de ses membres, il peut perdre du renom et se voir dégradé. Le malus dépend de l'infraction commise et elle reste à votre discrétion. Le renom de quelqu'un au sein d'une organisation ne peut jamais descendre en dessous de 0.

La piété

Avec quelques légères modifications, le système de renom peut être utilisé pour mesurer les liens entre un personnage et les dieux. C'est une option bien utile dans les campagnes où les divinités peuvent intervenir directement dans le monde.

Avec cette méthode, vous suivez le renom en fonction de personnalités divines spécifiques à votre campagne. Chaque personnage peut choisir une divinité protectrice (ou un panthéon) disposant d'objectifs, de doctrines et de tabous de votre création. Le renom qu'il gagne auprès d'elle s'appelle de la piété. Un personnage gagne de la piété quand il honore son ou ses dieux, obéit à leurs directives et respecte leurs tabous. Il en perd s'il œuvre contre eux, s'il les déshonore, souille leurs temples et les empêche d'accomplir leurs objectifs.

Les dieux accordent leurs faveurs à ceux qui leur prouvent leur dévotion. Un personnage peut prier autant de fois par jour qu'il possède de rangs de piété afin d'obtenir une faveur divine. Cette faveur se présente généralement sous la forme d'un sort de clerc, comme *bénédiction*, et s'accompagne souvent d'un signe soulignant l'intervention du bienfaiteur divin. Par exemple, un grondement de tonnerre accompagne le sort que reçoit un fidèle de Thor.

Un personnage particulièrement pieux peut obtenir un avantage persistant, sous la forme d'une bénédiction ou d'un charme (voir le chapitre 7 « Les trésors » pour en savoir plus sur ces cadeaux surnaturels).

La magie dans votre monde

Dans la plupart des mondes de D&D, la magie est quelque chose de naturel, mais elle n'en reste pas moins merveilleuse et parfois effrayante. Tout le monde a entendu parler de la magie et la plupart des gens en ont vu une manifestation un jour ou l'autre. Elle imprègne le cosmos et ondoie dans les antiques possessions des héros de légendes, dans les ruines mystérieuses d'empires déchus, dans les individus touchés par le divin, dans les créatures nées avec des pouvoirs surnaturels et au sein d'individus ayant étudié les secrets du multivers. Les histoires et les contes débordent d'exploits réalisés grâce à la magie.

Quant à savoir ce que les gens ordinaires savent de la magie, cela dépend de l'endroit où ils habitent et de la présence ou non d'un incantateur dans leur entourage. Il se peut que les habitants d'un hameau isolé n'aient pas assisté à de véritable manifestation de magie depuis des générations et qu'ils n'évoquent qu'en chuchotant les étranges pouvoir du vieil ermite qui réside dans le bois voisin. Dans la ville de Deepwater, dans les Royaumes Oubliés, l'Ordre vigilant des magiciens et des protecteurs est une guilde de magiciens. Ces mages désirent faciliter l'accès à la magie et les membres de l'ordre peuvent donc gagner leur vie en vendant leurs services.

La magie est plus présente dans certains mondes de D&D que dans d'autres. Sur Athas, le rude monde de Dark Sun, la magie profane est une pratique honnie capable de drainer la vie de ce monde et la magie réside donc principalement entre les mains d'individus malfaisants. À l'inverse, sur le monde d'Éberron, la magie est chose commune, au

Exemple de faction : le Zhentarim

Le Zhentarim (aussi appelé le Réseau noir) est un réseau d'individus sans scrupules qui cherche à étendre son influence et sa puissance dans tous les Royaumes Oubliés.

Le Réseau noir entretient publiquement une image qui semble relativement inoffensive. Il propose les meilleures marchandises et les meilleurs services (légaux ou non) aux prix les plus bas afin d'écraser la concurrence et de devenir indispensable.

Un membre du Zhentarim se considère comme un membre d'une très grande famille, sur laquelle il compte pour obtenir ressources et sécurité. Il conserve tout de même une certaine autonomie afin de poursuivre ses propres objectifs et de gagner richesses et influence personnelle. Dans l'ensemble, le Zhentarim promet « le meilleur du meilleur », mais en réalité l'organisation privilégie la diffusion de sa propagande et préfère développer son influence plutôt que de se consacrer au développement individuel de ses membres.

Devise. « Rejoignez-nous et prospérez. Opposez-vous à nous et souffrez. »

Croyances. Les croyances du Zhentarim peuvent se résumer ainsi :

- Le Zhentarim est votre famille. Veillez sur lui et il veillera sur vous.
- Vous êtes le maître de votre destinée. Ne soyez jamais moins que ce que vous méritez d'être.
- Chaque chose et chaque individu a un prix.

Objectifs. Amasser des richesses, du pouvoir et de l'influence pour dominer Faerûn.

Quêtes typiques. Parmi les quêtes typiques du Zentharim, on trouve le pillage ou le vol de trésors, d'objets magiques puissants ou d'artefacts, l'entérinement d'accords commerciaux lucratifs ou la prise de mesures pour s'assurer de leur respect, et l'établissement de têtes de ponts dans des zones où l'organisation exerce peu d'influence.

même titre que n'importe quel autre service. Les maisons marchandes vendent des objets et services magiques à tous ceux qui peuvent se le permettre. Les gens achètent des tickets pour voyager dans des navires aériens et des trains propulsés par la magie élémentaire.

Réfléchissez aux questions suivantes quand vous intégrez la magie dans votre monde :

- Y'a-t-il une forme de magie courante ? Y'a-t-il une magie inacceptable dans la société ? Quelle sorte de magie reste une rareté ?
- À quel point les membres de chaque classe d'incantateur sortent-ils de l'ordinaire ? Les mages capables de lancer des sorts de haut niveau sont-ils nombreux ?
- Quel est le degré de rareté des objets magiques, des lieux imprégnés de magie et des créatures dotées de pouvoirs surnaturels ? À partir de quel niveau de puissance ces éléments passent-ils du banal à l'étrange ?
- Comment les autorités régulent-elles l'utilisation de la magie ? Comment les gens ordinaires utilisent-ils la magie et s'en protègent-ils ?

La réponse à certaines questions laisse deviner celle à d'autres. Par exemple, si les incantateurs capables de lancer des sorts de faible niveau sont monnaie courante, comme dans le monde d'Éberron, les autorités et les gens du commun ont de grandes chances d'avoir facilement accès à cette magie et de l'utiliser. L'achat de produits magiques ordinaires sera non seulement possible mais aussi meilleur marché qu'ailleurs. Les gens ont également de grandes chances de connaître les formes de magie les plus connues et de savoir s'en protéger, surtout dans les situations risquées.

Les restrictions en matière de magie

Certaines régions civilisées limitent ou interdisent l'usage de la magie. Il se peut que les incantations soient strictement interdites à moins de posséder une licence ou un permis officiel. Les objets magiques et les effets magiques continus y sont donc très rares, les protections contre la magie formant une exception.

Certaines localités peuvent interdire l'utilisation de sorts spécifiques. Certains sorts peuvent être considérés comme hors-la-loi, comme un sort susceptible de faciliter le vol ou l'escroquerie en conférant l'invisibilité ou en créant des illusions. Les enchantements qui charment ou dominent les gens sont souvent interdits étant donné qu'ils privent leur victime de son libre arbitre. Les sorts destructeurs sont également interdits, pour des raisons évidentes. Un dirigeant local peut être victime d'une phobie à l'égard d'un certain effet ou sort (comme les effets de métamorphose s'il a peur que quelqu'un se fasse passer pour lui) et instaurer une loi interdisant son usage.

Les écoles de magie

Dans les règles du jeu, il est question d'écoles de magie (abjuration, illusion, nécromancie, etc.) mais c'est à vous de déterminer à quoi correspondent ces écoles dans votre monde. De même, quelques options de classe laissent à penser qu'il existe des organisations utilisatrices de magie de par le monde (comme les collèges de bardes et les cercles de druides), mais c'est à vous de leur donner vie.

Vous pouvez aussi décider qu'il n'existe pas de structures formelles de ce type dans votre monde. Les magiciens (tout comme les bardes et les druides) peuvent être si rares qu'un personnage-joueur se forme auprès d'un unique mentor et ne rencontre jamais d'autre membre de sa classe, auquel cas il apprend sa spécialisation d'école sans entraînement formel.

En revanche, si la magie est plus répandue, les académies peuvent incarner les écoles de magie. Ces institutions disposent de leur propre hiérarchie, traditions, règlements et procédures. Par exemple, Materros le nécromancien peut être un frère de la Cabale nécromantique de Thar-Zad. En signe de son rang élevé au sein de la hiérarchie, il est autorisé à porter les robes rouges et vertes des maîtres. Évidemment, quand il porte de tels habits, tous ceux qui connaissent la cabale comprennent immédiatement quelles sont ses activités, ce qui peut être un avantage ou une gêne dans la mesure où la Cabale de Thar-Zad est fortement redoutée.

Si vous optez pour cette approche, vous pouvez traiter les écoles de magie, les collèges de bardes et les cercles druidiques comme des organisations, en utilisant les règles présentées un peu plus tôt dans ce chapitre et un personnage-joueur nécromancien pourra développer son renom au sein de la Cabale de Thar-Zad tandis qu'un barde cherchera la gloire auprès du Collège de Mac-Fuirmidh.

Les cercles de téléportation

La présence de cercles de téléportation permanents dans les grandes villes leur permet d'asseoir leur importance dans l'économie d'un monde fantastique. Les sorts comme *changement de plan, téléportation* et *cercle de téléportation* permettent d'accéder à ces cercles, que l'on trouve généralement dans les temples, les académies, les quartiers-généraux des organisations de lanceurs de sorts et les lieux publics d'importance. En revanche, comme ces cercles de téléportation sont autant de moyens d'entrer en ville, ils sont surveillés et placés sous protection magique et militaire.

Quand vous créez une ville fantastique, pensez aux cercles de téléportation qu'elle renferme éventuellement et, parmi eux, à ceux dont les aventuriers connaissent l'existence. Si les aventuriers se servent régulièrement d'un cercle de téléportation pour rentrer à leur base de départ, utilisez-le comme moyen de développer des intrigues. Que feront-ils si, lorsqu'ils arrivent dans leur cercle de téléportation habituel, ils découvrent que ses protections magiques sont désactivées et que les gardes gisent tous dans une mare de sang ? Et si leur arrivée interrompt une dispute entre deux clercs ennemis appartenant au temple ? C'est assurément une aventure qui commence !

Ramener les morts à la vie

Quand une créature meurt, son âme quitte son corps, abandonne le plan matériel, traverse le plan astral et se rend sur le plan où réside la divinité du défunt. Si le mort ne vénérait pas de dieu particulier, son âme rejoint le plan qui correspond le mieux à son alignement. Pour ramener un mort à la vie, il faut récupérer son âme sur ce plan et la réintégrer dans son corps.

Un ennemi peut s'efforcer de compliquer cette tâche. S'il conserve le corps, il empêche que quelqu'un utilise *rappel à la vie* ou *résurrection* pour ramener le défunt à la vie.

On ne peut pas ramener une âme non-consentante à la vie. L'âme connaît le nom, l'alignement et la divinité protectrice (le cas échéant) de la personne qui tente de la ressusciter et peut refuser de revenir à la vie. Par exemple, si l'honorable chevalier Sturm de Lumlane se fait tuer et qu'une grande-prêtresse de Takhisis (la déesse des dragons maléfique) s'empare de son corps, il ne voudra pas forcément qu'elle le ramène à la vie. Toutes les tentatives de résurrection de la prêtresse sont alors vouées à l'échec. Si elle veut ramener Sturm à la vie pour l'interroger, elle va devoir trouver un moyen de duper son âme, par exemple en poussant un clerc d'alignement bon à le ressusciter pour qu'elle le capture dès qu'il sera de retour parmi les vivants.

Créer une campagne

Le monde que vous créez sera le cadre dans lequel vos aventures se dérouleront. Ne vous appesantissez cependant pas trop là-dessus. Vous pouvez faire de vos aventures une série d'épisodes avec les personnages comme seul élément commun entre elles, ou bien intégrer des thèmes communs aux aventures afin de construire une grande saga mettant en scène les exploits que les personnages vont accomplir dans votre monde.

La préparation d'une campagne entière peut sembler de premier abord un travail de titan, mais vous n'avez pas à vous préoccuper de tous les détails dès le début. Vous pouvez poser les bases, diriger quelques aventures et réfléchir aux grandes lignes de l'intrigue au fil de la campagne. Vous pouvez ajouter autant ou aussi peu de détails que vous le désirez.

Le début d'une campagne ressemble au début d'une aventure. Votre objectif est d'y intégrer dès le début de l'action, de laisser entrevoir aux joueurs l'aventure qui les attend et de capter leur attention très rapidement. Donnez suffisamment d'informations aux joueurs pour leur donner envie de revenir, semaine après semaine, pour assister au déroulement de l'histoire.

Commencer humblement

Quand vous commencez à bâtir votre campagne, commencez à petite échelle. Les personnages ont seulement besoin de connaître la ville, la bourgade ou le village où ils débutent leurs aventures, ainsi, peut-être, que le donjon le plus proche. Vous pouvez décider que la baronnie est en guerre avec le duché voisin ou qu'une forêt lointaine grouille d'ettercaps et d'araignées géantes. Notez tout cela. Cependant, en début de campagne, une petite localité suffit à lancer l'aventure. Voici les étapes à suivre pour la créer.

1. Créer une base d'opération

Consultez la section « Communautés », un peu plus tôt dans ce chapitre, pour bénéficier de conseils sur la construction d'une communauté. Une petite bourgade ou un village à la lisière d'une étendue sauvage constituent d'excellents points de départ pour la plupart des campagnes de D&D. Utilisez plutôt une grosse bourgade ou une ville si vous comptez développer votre campagne en milieu urbain.

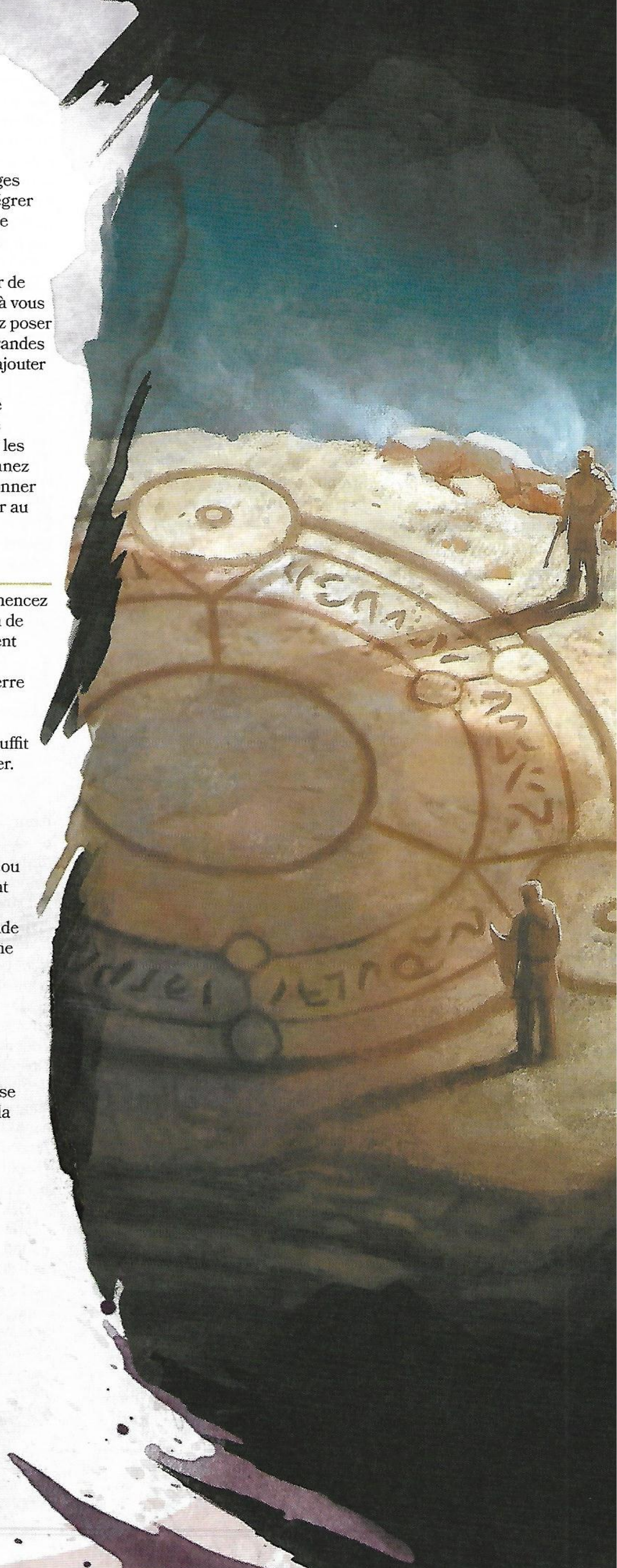
2. Créer une localité

Consultez la section « Cartographier votre campagne » située un peu plus haut dans ce chapitre pour obtenir quelques conseils. Dessinez une carte à l'échelle d'une province (1 hexagone pour 1,6 kilomètre) et placez la base d'opération des aventuriers près du centre. Remplissez la zone située à une journée de voyage autour (entre 35 et 40 kilomètres). Parsemez-la de deux à quatre donjons ou d'opportunités d'aventures similaires. Une région de cette taille devrait comporter entre une et trois autres communautés en plus de celle qui sert de base d'opération, n'oubliez pas de les prendre en compte.

3. Créer une aventure de départ

Pour la plupart des campagnes, un unique donjon constitue une bonne première aventure. Consultez le chapitre 3 « La création d'aventures » pour y trouver quelques conseils.

La base d'opération de départ offre un point de départ commun à tous les personnages. Il peut s'agir du village où ils ont grandi ou d'une ville dans laquelle ils se rencontrent. Ils peuvent aussi commencer la campagne dans les geôles d'un baron



maléfique qui les a enfermés là pour une raison ou une autre (légitime ou non) et les a ainsi involontairement lancés sur la route de l'aventure.

À chacune de ces étapes, ne détaillez pas les lieux plus que nécessaire. Vous n'avez pas besoin d'identifier chaque bâtiment du village ou de nommer chaque rue de la ville. Si les personnages commencent leur carrière d'aventuriers dans les geôles du baron, vous devez connaître en détail ce premier lieu d'aventure, mais nul besoin de baptiser tous les chevaliers du noble. Dessinez une carte très simple de la région, réfléchissez à la zone alentour et aux personnages avec qui les aventuriers ont le plus de chances d'interagir au début de la campagne. Le plus important consiste à visualiser comment cette zone s'intègre au thème et à l'histoire que vous avez en tête pour votre campagne. Vous pouvez maintenant commencer à travailler sur votre première aventure !

Dresser le décor

Quand vous commencez à développer votre campagne, vous devez fournir des informations de base aux joueurs. Pour faciliter cela, compilez les éléments essentiels dans un livret de campagne qui devrait comprendre les informations suivantes :

- Les éventuelles restrictions et nouvelles options de création de personnages, ainsi que les races nouvelles ou prohibées.
- Toute information concernant le cadre et le contexte de la campagne que les personnages devraient connaître. Si vous avez un thème en tête pour cette campagne ou si vous savez déjà dans quelle direction elle s'orientera, ce livret pourra contenir quelques indices pointant dans cette direction.
- Des informations de base sur la zone où les personnages débutent la campagne, comme le nom de la ville, les lieux importants en ville et en dehors, les PNJ importants qu'ils connaissent sûrement et les rumeurs indiquant qu'il se trame quelque chose.

Veuillez à ce que ce livret soit concis et aille droit au but. Deux pages, voici une taille maximum raisonnable. Si, dans un élan d'énergie créative, vous rédigez une vingtaine de pages d'historique de qualité, conservez-les pour les aventures et laissez les personnages découvrir les détails progressivement, au gré de la campagne.

Intégrer les personnages

Une fois que vous avez choisi le sujet de votre campagne, laissez les joueurs participer à la narration en décidant comment leurs personnages s'intègrent à l'histoire. C'est pour eux l'occasion de choisir comment le passé et l'historique de leurs personnages les lient à la campagne et, pour vous, de déterminer comment les divers éléments de leur historique s'intègrent à la campagne. Par exemple, quel est le secret qu'a découvert le personnage au passé d'ermite ? Quel est le statut de la famille du noble ? Quelle est la destinée du héros du peuple ?

Certains joueurs ont du mal à trouver des idées. En effet, tout le monde n'est pas également inventif. Vous pouvez leur apporter votre aide en stimulant leur créativité avec quelques questions sur leurs personnages :

- Est-ce que vous êtes un indigène, né et élevé dans la région ? Dans ce cas, pouvez-vous décrire votre famille ? Quelles sont vos occupations actuelles ?
- Êtes-vous arrivé récemment ? D'où venez-vous ? Pourquoi êtes-vous venu ici ?
- Êtes-vous lié à l'une des organisations ou personnes impliquées dans les événements à l'origine de la campagne ? S'agit-il d'amis ou d'ennemis ?

Écoutez les idées des joueurs et dites « oui » à chaque fois que vous le pouvez. Même si vous voulez que tous les personnages aient grandi dans le même village de départ, il peut être intéressant d'autoriser l'un d'eux à être arrivé récemment ou à être un transfuge si l'histoire du joueur est assez convaincante. Proposez des modifications à l'histoire d'un personnage si cela permet de mieux l'intégrer dans votre univers ou mêlez les premiers fils de votre campagne à son histoire.

Créer un historique

Les historiques sont conçus pour enraciner les personnages-joueurs dans votre monde. La création de nouveaux historiques est donc une excellente manière de présenter à vos joueurs les caractéristiques propres à votre monde. Les historiques liés à des cultures, des organisations ou des événements historiques particuliers et spécifiques à votre campagne seront des plus efficaces. Les clercs d'une religion donnée vivent peut-être comme des mendiants, nourris par leurs ouailles les plus pieuses et chantent les exploits de leur divinité pour divertir et éclairer les fidèles. Pour cela, vous pouvez créer un historique d'ecclésiastique mendiant (ou modifier l'historique de l'acolyte) et y intégrer la maîtrise d'un instrument de musique ainsi qu'une aptitude faisant en sorte que le personnage bénéficie de l'hospitalité des fidèles.

Les conseils de création d'historique se trouvent dans le chapitre 9 « L'atelier du maître du donjon. »

Les événements de la campagne

Dans l'histoire d'un monde fantastique, les événements importants ont tendance à générer de grands bouleversements : des guerres opposant les forces du bien et du mal dans une confrontation épique, des catastrophes naturelles qui dévastent des civilisations entières, des invasions de vastes armées ou de hordes extraplanaires, l'assassinat de dirigeants de classe mondiale... Ces événements font trembler le monde et marquent les divers chapitres de son histoire.

Dans une partie de D&D, de tels événements deviennent souvent l'étincelle qui embrase et alimente la campagne. L'inertie reste le plus gros écueil des séries d'aventures qui n'ont pas de début, de milieu ni de fin bien définis. Comme une bonne partie des séries télévisées et des comics, une campagne D&D court le risque de revisiter les mêmes schémas, encore et encore, bien après que l'intérêt qu'ils généraient se soit dissipé. Tout comme les acteurs et les scénaristes de ces médias s'en éloignent alors, les joueurs (qui sont les acteurs et les écrivains des parties de D&D) risquent aussi de le faire. Le jeu se met à stagner dès que l'histoire s'égare dans de nombreux méandres sans changer de ton, quand les adversaires et les histoires se reproduisent à l'identique au point qu'ils deviennent prévisibles et source d'ennui et quand le monde n'évolue plus autour des personnages ni en fonction de leurs actions.

Des événements d'amplitude mondiale génèrent des conflits. Ils mettent de nouveaux éléments en branle et mobilise de nouveaux groupes puissants. Leur issue modifie la face du monde et change l'ambiance de manière notable. Ces événements écrivent la chronique de votre monde en lettres capitales. Le changement (en particulier celui qui découle des actions des aventuriers), voilà ce qui fait avancer l'histoire ! Si ce changement est imperceptible, alors les actions des personnages n'ont aucune importance. Quand le monde devient trop prévisible, il est temps de le secouer un peu.

Mettre les événements en route

Des événements d'amplitude mondiale peuvent se produire n'importe quand lors d'une campagne ou d'un arc narratif, mais les plus graves incidents se produisent naturellement au début, au milieu et à la fin d'une histoire.

Cette disposition reflète la structure des histoires dramatiques. Au début d'une histoire, il se produit quelque chose qui bouleverse le monde des protagonistes et les pousse à agir. Ils prennent des mesures pour résoudre leurs problèmes, mais d'autres forces s'opposent à eux. Alors qu'ils franchissent une étape capitale en vue de leur objectif, un conflit majeur fait voler leurs plans en éclats, bouleverse de nouveau leur monde et les pousse au bord de l'échec. À la fin de l'histoire, qu'ils réussissent ou échouent, le monde est de nouveau ébranlé par leurs actes, pour le meilleur ou pour le pire.

Des événements d'une ampleur mondiale qui se produisent au début d'une campagne de D&D offrent une amorce d'aventure immédiate qui affecte directement la vie des personnages. Quand ils arrivent au milieu de l'histoire, ils créent un tournant majeur qui renverse la situation des personnages : ils se relèvent après une défaite ou chutent après une victoire. À la fin de la campagne, de tels événements forment une excellente apogée à la campagne et ont souvent d'importantes ramifications. Ils peuvent même se produire après la fin de l'histoire et découler des actes des personnages.

Quand laisser les choses se tasser

Lorsque vous construisez une histoire, faites attention aux « actions factices », c'est-à-dire le fait d'insérer de l'action pour le principe. Ces actions factices ne font pas avancer l'histoire, n'ont pas d'impact sur les personnages et ne les changent pas. De nombreux films d'action souffrent de ce genre de scènes où les courses-poursuites en voiture, les fusillades et les explosions sont légions mais ne font guère plus qu'incommoder le personnage et finissent par lasser les spectateurs tant elles sont répétitives et dépourvues d'enjeux. Certaines campagnes de D&D tombent dans le même piège, enchaînant les désastres mondiaux les uns après les autres sans grand impact sur les personnages ni leur monde. Le MD n'a donc guère intérêt à ré-agencer le monde à la première baisse de rythme, sinon les événements bouleversant le monde vont vite entrer dans le domaine de l'ordinaire.

En règle générale, une campagne peut présenter jusqu'à trois événements à grande échelle, susceptibles de bouleverser le monde : un au début, un au milieu et un à la fin. En revanche, vous pouvez utiliser autant d'événements mineurs que vous le désirez pour chambouler des microcosmes comme un village, une bourgade, une tribu, un fief, un duché, une province, etc. Après tout, chaque événement significatif bouleverse le monde de quelqu'un, aussi petit soit-il. De terribles événements imprévus peuvent régulièrement frapper de petits territoires mais, à moins que votre histoire ne l'exige, gardez les événements à grande échelle pour les moments-clefs de votre campagne.

Les événements qui bouleversent le monde

Vous pouvez utiliser cette section pour trouver des idées ou de l'inspiration afin de développer des événements qui secouent votre monde (ou ne vont pas tarder à le faire). Vous pouvez aussi lancer un dé et utiliser le résultat avec la table qui suit pour générer un événement qui devrait vous inspirer. En tentant de justifier ce résultat aléatoire, des possibilités insoupçonnées vous viendront peut-être à l'esprit.

Pour commencer, choisissez une catégorie d'événement d'ordre mondial ou lancez le dé dans la table Les événements d'ordre mondial.

Les événements d'ordre mondial

d10	Événement
1	Avènement d'un chef ou d'une ère
2	Chute d'un chef ou d'une ère
3	Cataclysme
4	Assaut ou invasion
5	Rébellion, révolution ou renversement
6	Extinction ou épuisement
7	Nouvelle organisation
8	Découverte, expansion ou invention
9	Prédiction, présage ou prophétie
10	Mythe et légende

1 et 2. Avènement ou chute d'un chef ou d'une ère

Une ère est souvent définie par ses chefs principaux, ses innovateurs ou ses tyrans. Ils changent la face du monde et laissent une empreinte indélébile dans les pages de l'histoire. Quand ils accèdent au pouvoir, ils remodèlent leur époque et leur région en profondeur et après leur chute ou leur mort, ils laissent derrière eux une image persistante.

Déterminez le genre de dirigeant qui influence la nouvelle ère ou celle qui est en cours. Vous pouvez le choisir ou le déterminer au hasard en utilisant la table Les types de chefs.

Les types de chefs

d6	Type de chef
1	Politique
2	Religieux
3	Militaire
4	Criminel/ issu du monde du crime
5	Artistique/issu d'un mouvement culturel
6	Philosophe/érudit/lanceur de sorts

Les dirigeants politiques sont des monarques, des nobles ou des chefs. Les dirigeants religieux comptent dans leurs rangs des avatars de divinités, des grands-prêtres et des messies, ainsi que des individus chargés de diriger des monastères ou des sectes secrète influentes. Les dirigeants militaires majeurs contrôlent les forces armées d'un pays. Il s'agit de dictateurs, de seigneurs de guerre ou des responsables du conseil de guerre d'un autre dirigeant. Les dirigeants militaires mineurs regroupent les responsables des milices locales et les chefs de gangs ou d'autres organisations martiales. À grande échelle, un chef criminel ou issu du monde du crime exerce son pouvoir via un réseau d'espions, grâce à des pots de vin et à travers le marché noir. À petite échelle, il s'agit d'un chef de gang, d'un capitaine pirate ou d'un brigand. Un maître dans les arts ou la culture est un virtuose dont les œuvres reflètent l'esprit de son époque et changent la manière de penser des gens : il s'agit d'un dramaturge reconnu, d'un barde ou d'un bouffon dont les gens perçoivent les paroles, l'art ou les représentations comme des vérités universelles. À petite échelle, il peut s'agir d'un poète, d'un ménestrel, d'un satiriste ou d'un sculpteur local. Un chef de file majeur en philosophie, en éducation ou en magie est un philosophe de génie, le conseiller d'un empereur, un penseur éclairé, le responsable d'une des grandes institutions

dédiée à l'enseignement ou encore un archimage. L'équivalent à plus petite échelle sera un sage local, un oracle, un magicien de campagne, un vieux sage ou un professeur.

Avènement d'un chef, début d'une ère. Dans les histoires dramatiques, l'avènement d'un nouveau dirigeant suit généralement une période de lutte ou de bouleversements. Il s'agit parfois d'une guerre ou d'un soulèvement, parfois d'une élection, de la mort d'un tyran, de l'accomplissement d'une prophétie ou de l'arrivée d'un héros. Ceci dit, le nouveau chef peut tout à fait être un tyran, un fiélon ou un scélérat au cœur noir mettant fin à une ère de paix, de tranquillité et de justice.

L'avènement d'un nouveau dirigeant ébranle les fondations de votre monde et inaugure une nouvelle ère pour la région concernée. Comment cette personne ou cette ère commence-t-elle à affecter le reste du monde ? Voici quelques éléments à prendre en compte pour déterminer l'impact d'un chef au niveau mondial.

- Nommez un élément qui était toujours vrai dans le monde et qui ne l'est plus à cause de l'avènement ou de l'influence du nouveau chef. Il s'agit du changement le plus important qui s'opère quand ce dirigeant prend le pouvoir, du trait prépondérant qui va définir l'ère, de la caractéristique pour laquelle on se souviendra d'elle.
- Nommez la ou les personnes dont la mort, la défaite ou la perte a permis l'avènement du nouveau chef. Il peut s'agir d'une défaite militaire, de la mise à bas de vieilles idéologies, d'un renouveau culturel ou d'autre chose. Qui a perdu, est mort ou a été vaincu ? Quels compromis refusait de faire cette personne ? Le nouveau chef a-t-il participé, directement ou non, à la mort, la défaite ou la perte de cette personne ou a-t-il saisi une occasion inespérée ?
- Malgré ses qualités, le chef est affligé d'un défaut qui ulcère une certaine partie de la population. Quel est ce défaut ? Quelle personne ou quel groupe de personnes s'efforce de déposer ce dirigeant à cause de ce défaut ? À l'inverse, quelle est la plus grande qualité du chef et qui prendra sa défense grâce à elle ?
- Qui croit pour le moment en ce dirigeant, tout en conservant quelques doutes ? Il doit s'agir de quelqu'un qui bénéficie de la confiance de ce dirigeant et qui connaît ses peurs, ses doutes ou ses vices cachés.

Chute d'un chef, fin d'une ère. Tout ce qui commence doit se terminer un jour. La chute des rois et des reines redessine les cartes du monde. Les lois changent, de nouvelles coutumes font fureur tandis que les anciennes tombent en désuétude... L'attitude des gens envers leur ancien dirigeant se modifie, discrètement au début puis drastiquement quand ils regardent en arrière et se souviennent du temps jadis.

Le dirigeant déchu peut très bien avoir été un chef bienveillant, un citoyen influent ou même un adversaire des personnages. Comment sa mort affecte-t-elle les gens qui se trouvaient autrefois sous son influence ? Voici quelques éléments auxquels réfléchir afin de déterminer les effets de la mort d'un chef.

- Nommez un changement positif que ce dirigeant avait apporté à son domaine ou à sa sphère d'influence. Persiste-t-il après sa mort ?
- Indiquez l'humeur ou l'attitude générale des gens pendant le règne du défunt. Quel élément important n'ont-ils pas remarqué à propos de lui ou de son règne et qui sera révélé par la suite ?
- Nommez une personne ou un groupe qui s'efforce de prendre la place du chef disparu pour combler le vide laissé dans les sphères du pouvoir.
- Nommez une personne ou un groupe qui a comploté contre le chef.
- Nommez trois choses pour lesquelles on se souviendra de ce chef.

3. Cataclysme

Les tremblements de terre, la famine, les incendies, les épidémies, les inondations... les désastres à grande échelle sont capables d'éradiquer des civilisations entières du jour au lendemain. Les catastrophes, naturelles ou magiques, redessinent les cartes, détruisent les systèmes économiques et modifient la face du monde. Parfois, les survivants reconstruisent sur les ruines. Le Grand Incendie de Chicago, par exemple, a permis de reconstruire la ville en suivant un plan beaucoup plus moderne. Cependant, la plupart du temps, les désastres ne laissent que des ruines derrière eux, enfouies sous les cendres, comme Pompéi, ou englouties sous les flots comme l'Atlantide.

Vous pouvez choisir un cataclysme ou le déterminer au hasard en utilisant la table des cataclysmes.

Les cataclysmes

d10	Cataclysme
1	Tremblement de terre
2	Famine/sécheresse
3	Incendie
4	Inondation
5	Épidémie/maladie
6	Pluie de feu (impact de météorite)
7	Tempête (ouragan, tornade, tsunami)
8	Éruption volcanique
9	Incident magique ou distorsion planaire
10	Jugement divin

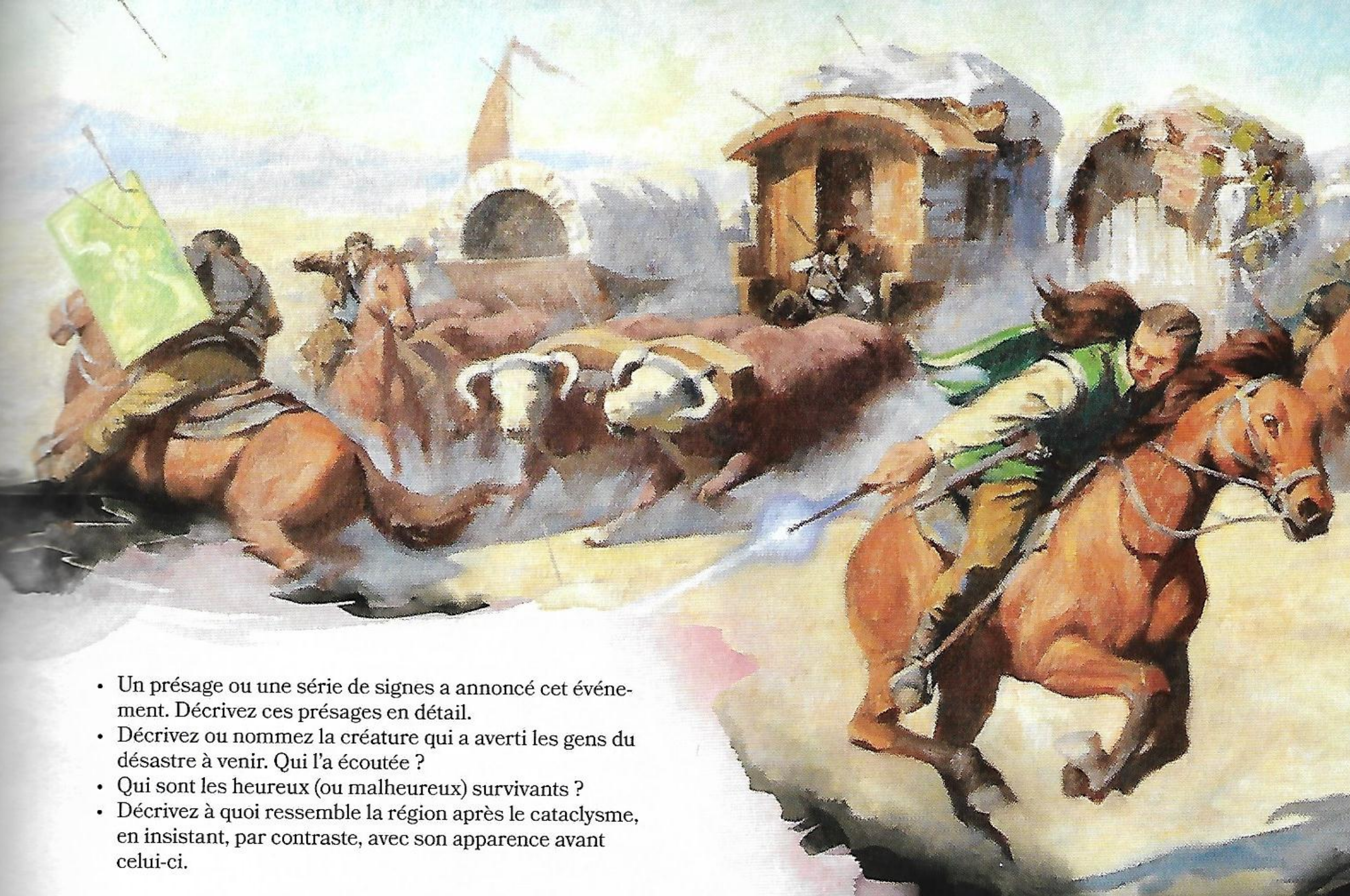
Certains désastres ne semblent peut-être pas cohérents dans le contexte de votre campagne. Une inondation dans le désert ? Une éruption volcanique au beau milieu de plaines herbeuses ? Si le cataclysme que vous déterminez au hasard ne s'intègre pas dans votre décor, vous pouvez relancer le dé. Mais si vous relevez le défi consistant à justifier cette catastrophe, vous pouvez aboutir à des résultats intéressants.

À deux exceptions près, les désastres présentés dans la table correspondent aux catastrophes naturelles de notre monde. Considérez les distorsions planaires et les incidents magiques comme des accidents nucléaires, c'est-à-dire des événements de grande envergure qui affectent la région et ses habitants de manière non-naturelle. Par exemple, dans le monde d'Éberron, une catastrophe magique a dévasté tout un pays et l'a transformé en friche hostile, ce qui a mis fin à la Dernière Guerre.

Le jugement divin est un cas particulier. Ce désastre peut prendre la forme de votre choix, mais il s'agit toujours d'un signe évident, marquant et sans aucune subtilité du déplaisir d'un dieu.

Vous pouvez rayer une ville, une région ou un pays de la carte. Un désastre qui ravage une région peut éliminer définitivement un endroit que les personnages connaissaient bien. Laissez quelques survivants pour raconter aux aventuriers ce qui s'est passé et vous assurer qu'ils comprennent bien l'ampleur de cette catastrophe. Quels sont les effets du cataclysme sur la durée ? Voici quelques points susceptibles de vous aider à définir la nature et les conséquences du désastre :

- Choisissez ce qui a causé le cataclysme et l'endroit où il a pris naissance.



- Un présage ou une série de signes a annoncé cet événement. Décrivez ces présages en détail.
- Décrivez ou nommez la créature qui a averti les gens du désastre à venir. Qui l'a écoutée ?
- Qui sont les heureux (ou malheureux) survivants ?
- Décrivez à quoi ressemble la région après le cataclysme, en insistant, par contraste, avec son apparence avant celui-ci.

4. Assaut ou invasion

L'invasion est l'un des événements bouleversant l'ordre mondial les plus courants. Elle se produit quand un groupe prend le contrôle d'un autre par la force, généralement en mettant à profit sa puissance militaire, mais aussi en recourant à l'infiltration et l'occupation.

L'assaut diffère de l'invasion en ce que les agresseurs ne cherchent pas forcément à occuper les lieux ou à prendre le pouvoir. Ceci étant, l'assaut peut être la première étape d'une invasion.

Quelle que soit l'échelle de l'assaut ou de l'invasion, cet évènement a des répercussions mondiales et ses effets se font ressentir bien après l'attaque ou la conquête initiale.

Imaginez qu'une partie du monde de votre campagne se fasse attaquer ou envahir. En fonction de l'échelle actuelle de votre campagne, la zone concernée peut être aussi petite que le quartier d'une ville ou aussi grande qu'un continent, entier, un monde, ou même un plan d'existence.

Définissez l'agresseur : est-ce un ennemi connu ou un nouvel adversaire ? Choisissez une menace qui planait déjà sur l'endroit de votre choix ou utilisez la tables Les forces d'invasion pour déterminer qui agresse la zone.

Les forces d'invasion

d8	Force d'invasion
1	Une entreprise criminelle
2	Des monstres ou un monstre unique
3	Un danger planaire
4	Un ennemi passé qui a été réveillé, ressuscité ou refait surface
5	Une faction dissidente
6	Une tribu sauvage
7	Une société secrète
8	Un allié traître

Envisagez maintenant les autres aspects du conflit :

- Nommez un élément de l'invasion ou de l'assaut auquel les défenseurs ne s'attendaient pas ou contre lequel ils n'ont pas réussi à lutter.
- Quelque chose est arrivé aux premiers défenseurs qui se sont dressés contre l'assaillant. Quelque chose dont personne ne veut parler. De quoi s'agit-il ?
- Les assaillants avaient une raison d'attaquer mais, au départ, elle n'était pas évidente ou n'a pas été comprise. Quelle est-elle ?
- Qui a trahi et quand ? Pourquoi ? Un assaillant a-t-il tenté de stopper l'incursion ou bien un célèbre défenseur a-t-il fait cause commune avec les agresseurs ?

5. Rébellion, révolution, renversement

Mécontent du régime actuel, un individu ou un groupe d'individus a renversé le dirigeant et pris le pouvoir (ou échoué dans sa tentative). Quel que soit le résultat de la révolution, même si elle se solde par un échec, elle peut remodeler le destin des nations.

Une révolution n'oppose pas forcément les masses populaires aux nobles. Il peut s'agir d'une modeste entreprise, par exemple une guilde marchande se rebellant contre son dirigeant ou un temple renversant son clergé afin d'adopter de nouvelles croyances. Les esprits de la forêt peuvent tenter de renverser les forces de la civilisation venues de la ville voisine pour abattre des arbres et se fournir en bois. La révolution peut aussi prendre des proportions dantesques, par exemple si l'humanité se soulève contre les dieux.



Imaginez qu'une partie du monde de votre campagne se soulève soudain. Choisissez un groupe détenteur de pouvoir dans votre monde actuel et désignez (ou inventez) un autre groupe qui s'oppose à lui et fomente une révolution. Ensuite, laissez les points suivants vous guider dans l'élaboration du conflit :

- Nommez trois choses que les rebelles désirent ou espèrent accomplir.
- Les rebelles remportent une victoire contre la puissance qu'ils s'efforcent de renverser, même si c'est une victoire à la Pyrrhus. Lequel de leurs trois objectifs atteignent-ils ? Combien de temps cette réussite est-elle susceptible de durer ?
- Estimez le tribut que la perte de pouvoir a prélevé sur l'ancien régime. Est-ce que certains membres de l'ancien régime restent au pouvoir sous le nouveau ? Si l'ancien régime reste au pouvoir, décrivez l'une des manières dont ses chefs punissent les révolutionnaires.
- L'un des chefs principaux de la rébellion (celui servant d'une certaine manière de figure de proue à la révolte) a pris part aux événements pour des raisons personnelles. Décrivez cette personne et expliquez les véritables motivations qui l'ont poussée à prendre la tête de la rébellion.
- Quel problème existait déjà avant la révolution et persiste malgré elle ?

6. Extinction ou épuisement

Quelque chose qui existait autrefois dans le monde de la campagne a disparu. Cette ressource perdue peut être un métal précieux, une plante ou un animal qui occupait une place essentielle dans l'écosystème local ou il peut s'agir de la disparition d'une race ou d'une culture entière. Cette disparition provoque une réaction en chaîne qui affecte toutes les créatures qui se servaient de cette ressource ou en dépendaient.

Vous pouvez éliminer un peuple, un lieu ou une chose qui existait auparavant dans une région donnée de votre monde. À petite échelle, il peut s'agir de la mort du dernier descendant d'une longue dynastie ou de l'épuisement des gisements d'une ville minière autrefois prospère et qui est en passe de devenir une ville fantôme. À grande échelle, la magie peut disparaître, le dernier dragon se faire tuer ou le dernier noble féerique quitter ce monde.

Qu'est-ce qui a disparu dans le monde ou dans la région de votre choix ? Si la réponse ne vous vient pas immédiatement à l'esprit, vous pouvez trouver des idées dans la table Extinction ou épuisement.

Extinction ou épuisement

d8	Ressource disparue
1	Une espèce animale (insecte, oiseau, poisson, bétail)
2	Une région habitable
3	La magie ou les utilisateurs de magie (toute magie, certains types ou certaines écoles seulement)
4	Une ressource minérale (gemmes, métaux, minerais,...)
5	Une espèce de monstres (licorne, manticore, dragon)
6	Un peuple (une famille, un clan, une culture, une race)
7	Une espèce végétale (céréales, arbres, herbes, forêt)
8	Une étendue d'eau (rivière, lac, océan)

Réfléchissez ensuite aux questions supplémentaires suivantes :

- Nommez un territoire, une race ou un type de créatures qui comptait sur la chose qui a disparu. Comment les

individus concernés compensent-t-il cette perte ? Que tentent-ils de substituer à la place de ce qui a été perdu ?
- Qui ou que doit-on blâmer pour cette perte ?
- Décrivez une conséquence immédiate de cette perte Annoncez l'un des impacts que cette perte aura sur le monde ou l'un des changements qui en découlera sur le long terme. Qui ou quoi souffre le plus de cette perte ? Qui ou quoi en bénéficie le plus ?

7. Nouvelle organisation

La fondation d'une nouvelle organisation, comme un ordre, un royaume, une religion, une société, une cabale ou un culte peut ébranler le monde par ses actions, sa doctrine, ses dogmes et sa politique. À l'échelle locale, une nouvelle organisation se heurte aux groupes déjà au pouvoir et tente de les influencer, de miner leur puissance, de les dominer ou de s'en faire des alliés pour se créer une solide base de pouvoir. Les organisations les plus vastes et les plus puissantes exercent parfois assez d'influence pour contrôler le monde. Certaines organisations nouvellement apparues sont bénéfiques pour la population tandis que d'autres se développent jusqu'à menacer la civilisation qu'elles protégeaient jadis.

Il se peut qu'une nouvelle organisation d'importance apparaisse quelque part dans votre monde. Elle peut avoir des débuts humbles ou prometteurs, mais une chose est sûre : elle est destinée à changer le monde si elle continue de suivre sa voie actuelle. Parfois, l'alignement de l'organisation est clair dès le début, mais sa moralité peut aussi rester ambiguë jusqu'à ce que soient révélées sa doctrine, sa politique et ses traditions. Choisissez un type d'organisation ou utilisez la table Les nouvelles organisations pour trouver quelques idées.

Les nouvelles organisations

d10	Nouvelle organisation
1	Syndicat du crime/confédération de bandits
2	Guilde (maçons, apothicaires, orfèvres)
3	Cercle/société magique
4	Ordre militaire/de chevalerie
5	Nouvelle dynastie familiale/tribale/clanique
6	Philosophie ou discipline dévouée à un principe ou une idée
7	Royaume (village, ville, duché, pays)
8	Religion/secte/confession
9	École/université
10	Société secrète/culte/cabale

Envisagez ensuite certaines des options suivantes :

- La nouvelle organisation supplante-t-elle un groupe actuellement au pouvoir et gagne des territoires, des convertis ou des déserteurs, ce qui réduit le nombre de membres de l'autre faction. Qui ou quoi la nouvelle organisation supplante-t-elle ?
- La nouvelle organisation attire une audience bien spécifique. Décidez si elle s'adresse plus particulièrement à une race, une classe sociale ou une classe de personnage.
- Le chef de la nouvelle organisation est connu pour une qualité donnée qui plait beaucoup à ses partisans. Expliquez pourquoi ils le respectent pour cette qualité et racontez quelles actions ce chef a entrepris pour conserver le soutien de ses fidèles.
- Un groupe rival s'oppose à la fondation de la nouvelle organisation. Choisissez un groupe déjà au pouvoir dans votre campagne et opposez-le au nouveau ou bien créez un adversaire à partir des catégories déjà proposées dans les tables. Décidez pourquoi ce groupe s'oppose au nouveau venu, qui le dirige et ce qu'il compte faire pour stopper son rival.

8. Découverte, expansion ou invention

La découverte de nouvelles terres repousse les frontières de la carte et modifie celles des empires. La découverte d'une nouvelle magie ou d'une nouvelle technologie repousse les limites du possible. De nouvelles ressources ou découvertes archéologiques génèrent de nouvelles opportunités et de nouvelles richesses et poussent les prospecteurs et les puissantes organisations à se battre pour les acquérir.

Une nouvelle découverte (ou redécouverte) peut avoir un impact conséquent sur votre monde et modifier le cours de l'histoire et les événements de l'époque actuelle. Considérez cette découverte comme une gigantesque amorce d'aventure ou comme une série d'amorces. C'est aussi une excellente occasion de créer un monstre, un objet, un dieu, un plan ou une race spécifique à votre monde. Tant que la découverte a de l'importance, elle n'a pas besoin d'être complètement originale, il suffit qu'elle pimente un peu votre campagne.

La découverte sera d'autant plus impressionnante si ce sont les aventuriers qui la font au cours de la campagne. S'ils découvrent un nouveau minerai doté de pouvoirs magiques, cartographient une nouvelle zone particulièrement propice à la colonisation ou découvrent une arme antique capable de dévaster le monde, ils ont de grandes chances de déclencher des événements majeurs. Cela donne aux joueurs l'occasion de voir toute l'influence que leurs actes peuvent avoir sur votre monde.

Choisissez le type de découverte qui est faite ou utilisez la tables Les découvertes pour vous donner des idées.

Les découvertes

d10	Découverte
1	Antique ruine/cité perdue d'une race légendaire
2	Animal/monstre/mutation magique
3	Invention/technologie/magie (bénéfique ou destructrice)
4	Découverte (ou redécouverte) d'un dieu ou d'une entité planaire
5	Découverte (ou redécouverte) d'un artefact ou d'une relique religieuse
6	Nouvelle région (île, continent, monde perdu, demi-plan)
7	Objet issu d'un autre monde (portail planaire, vaisseau spatial extraterrestre)
8	Peuple (race, tribu, civilisation perdue, colonie)
9	Plante (herbe miraculeuse, parasite fongique, plante intelligente)
10	Ressource ou richesse (or, gemmes, mithral)

Une fois que vous avez opté pour un type de découverte, donnez-lui corps en décidant de sa nature exacte, de qui l'a découvert et de ses effets potentiels sur le monde. Dans l'idéal, les aventures précédentes devraient vous aider à combler les vides mais gardez dans tous les cas les éléments suivants en tête :

- La découverte bénéficie à une personne, un groupe ou une faction plus qu'à d'autres. À qui ? Nommez trois avantages que cette entité gagne grâce à elle.
- La découverte nuit directement à des gens, un groupe ou une faction. Qui en souffre le plus ?

- La découverte a des conséquences. Nommez trois de ses répercussions ou effets secondaires. Qui ignore ces répercussions ?
- Nommez deux ou trois individus ou factions qui se battent pour avoir le contrôle de cette découverte. Qui a le plus de chances de l'emporter ? Qu'est-ce que cet individu ou faction gagne et qu'est-il ou elle prêt à faire pour contrôler cette découverte ?

9. Prédiction, présage ou prophétie

Parfois, la simple annonce d'un événement susceptible de bouleverser le monde suffit à ébranler ce monde. C'est le cas d'un présage annonçant la chute d'un empire, la fin d'une race ou la fin du monde. Parfois, le présage annonce un changement pour le meilleur, comme l'arrivée d'un héros de légende ou d'un sauveur, mais les prophéties les plus tragiques annoncent des drames et la venue d'une sombre époque. Contrairement aux autres événements mondiaux, les conséquences de celui-ci ne sont pas immédiates. Au lieu de cela, des individus et des factions s'efforcent d'accomplir la prophétie ou d'empêcher sa réalisation, ou encore d'influencer la façon dont elle se réalisera, en fonction de la manière dont elle risque de les affecter. Par leurs actions, les gens qui aident à accomplir la prophétie ou cherchent à l'empêcher créent des amorces d'aventure. Une prophétie doit annoncer un événement majeur se produisant à grande échelle, car il lui faut du temps pour se réaliser (ou être évitée).

Imaginez que les personnages entendent parler d'une prophétie capable de bouleverser le monde. Si les événements suivent leur cours, elle se réalisera et le monde sera drastiquement modifié. N'hésitez pas à rendre la prophétie importante et alarmante en gardant à l'esprit les points suivants :

- Créez une prophétie qui annonce un changement majeur dans le monde où se déroule la campagne. Vous pouvez en inventer une de toutes pièces en utilisant des éléments de votre campagne ou déterminer un événement d'ordre mondial au hasard et lui ajouter quelques détails.
- Composez une liste d'au moins trois présages qui doivent se réaliser avant que la prophétie ne s'accomplisse. Vous pouvez opter pour des événements qui se sont déjà produits au cours de la campagne si vous voulez que la prophétie soit plus proche de sa réalisation. Les autres peuvent se produire ou non, en fonction des actions des personnages.
- Décrivez la personne ou la créature qui a découvert la prophétie et comment cela s'est produit. Qu'est-ce que cette créature a à gagner en la révélant ? Qu'est-ce qu'elle a perdu ou sacrifié ?
- Décrivez la personne ou la faction qui soutient la prophétie et veille à son accomplissement, ainsi que ceux qui font tout ce qui est en leur pouvoir pour l'empêcher de se réaliser. Quelles sont les premières mesures que prennent les uns et les autres ? Qui souffre de leurs efforts ?
- Une partie de la prophétie est fausse. Choisissez l'un des présages que vous avez indiqués sur votre liste ou l'un des détails créés pour l'événement d'ordre mondial qui est prédit. Le présage est un mensonge et, si cela est possible, c'est son opposé qui est vrai.

10. Mythe et légende

Si les guerres, les épidémies, les découvertes et autres évènements du même type peuvent être considérés comme des événements d'ordre mondial ordinaires, les événements mythiques les surclassent. Un tel événement se produit lors de l'accomplissement d'une prophétie antique ou oubliée depuis longtemps, ou bien suite à une intervention divine.

Une fois de plus, vous trouverez sûrement dans votre campagne des idées permettant de façonner un tel événement. Si vous avez besoin d'inspiration, lancez 1d8 dans la table Les Événements d'ordre mondial au lieu du d10. Prenez le désastre indiqué pour ce résultat, mais amplifiez-le autant que vous pouvez l'imaginer.

Par exemple, l'avènement ou la chute d'un chef ou d'une ère deviendra la naissance ou la mort d'une divinité ou encore la fin d'un âge ou même du monde. Un cataclysme sera un déluge qui submergera la planète entière, le début d'une nouvelle ère glaciaire ou encore une épidémie apocalyptique donnant naissance à des zombis. Un assaut ou une invasion sera une guerre mondiale, une incursion démoniaque à l'échelle du monde entier, le réveil d'un monstre menaçant toute la planète ou encore l'ultime combat entre le bien et le mal. Une rébellion détrônera un ou plusieurs dieux ou élèvera une nouvelle force (comme un seigneur démoniaque) au statut de divinité. Une nouvelle organisation sera un empire d'envergure mondiale ou un panthéon de nouvelles divinités. Une découverte sera celle d'un objet capable de détruire le monde ou d'un portail menant à d'étranges dimensions où résident des horreurs cosmiques capables de dévaster la planète.

Noter le passage du temps

Un calendrier vous permettra de suivre le passage du temps dans votre campagne et, plus important, vous permettra de prévoir à l'avance les événements capitaux qui vont bouleverser votre monde. Pour commencer par un suivi simple, vous pouvez utiliser un calendrier de l'année en cours dans le monde réel. Choisissez une date marquant le début de la campagne et notez les jours que les aventuriers passent à voyager ou à se livrer à diverses activités. Le calendrier vous indique les changements de saisons et le cycle lunaire. De plus, il vous permet de noter les festivals et les fêtes importantes, ainsi que les événements-clefs qui marquent votre campagne.

Cette méthode est un excellent point de départ, mais le calendrier de votre monde n'est pas forcément calqué sur un calendrier moderne. Si vous désirez personnaliser votre calendrier avec des détails spécifiques à votre monde, réfléchissez aux divers points présentés ci-dessous.

Les bases

Le calendrier d'un monde fantastique n'a pas à refléter celui du monde moderne mais il le peut très bien (voir « Le calendrier d'Harptos » présenté dans l'encadré). Est-ce que les semaines que comptent un mois ont un nom particulier ? Chaque mois comporte-t-il des jours spéciaux, comme les ides, les nones et les calendes du calendrier romain ?

Les cycles physiques

Déterminez les changements de saisons, marqués par un solstice ou un équinoxe. Les mois correspondent-ils aux phases de la lune (ou des lunes) ? Des effets étranges ou magiques se produisent-ils à ces dates ?

Les observances religieuses

Parsemez votre calendrier de jours saints. Chaque divinité importante de votre monde devrait avoir au moins un jour qui lui est consacré dans l'année, les jours sacrés de certaines divinités correspondant à des phénomènes célestes comme la nouvelle lune ou l'équinoxe. Un jour saint reflète la sphère d'influence du dieu (un dieu de l'agriculture sera par exemple honoré à la saison des moissons) ou à la date anniversaire d'un événement important dans l'histoire de la religion concernée, comme la naissance ou la mort

d'un saint, l'anniversaire de la manifestation d'un dieu, l'ascension du grand-prêtre actuel, etc.

Certains jours saints sont des événements civiques que tous les habitants de la ville où se trouve un temple dédié au dieu concerné sont tenus de respecter. Les fêtes des moissons sont souvent célébrées à grande échelle. Les autres jours saints n'ont d'importance qu'aux yeux des fidèles de la divinité concernée, tandis que quelques-uns sont uniquement célébrés par les membres du clergé qui accomplissent des rites privés et des sacrifices au sein du temple certains jours ou à certaines périodes de la journée. Certains jours saints sont propres à une région, où seuls les fidèles d'un temple donné les célèbrent.

Réfléchissez à la manière dont les clercs et les gens du peuple fêtent leurs jours saints. Se rendre dans un temple, s'asseoir sur un banc et écouter un sermon est un mode de vénération étranger à la plupart des religions fantastiques. Le plus souvent, les fidèles offrent des sacrifices à leurs dieux. Ils amènent des animaux à sacrifier ou brûlent de l'encens en signe d'offrande. Les plus riches apportent des animaux plus gros, pour afficher leur fortune et prouver leur piété. Certains versent de l'alcool sur la tombe de leurs ancêtres tandis que d'autres veillent toute la nuit dans un sanctuaire enténébré ou participent à de splendides festins dédiés à un dieu de l'abondance.

Les observances civiques

Dans la plupart des calendriers, la majorité des fêtes se déroule à l'occasion des jours saints, mais il existe aussi des festivals nationaux et locaux. L'anniversaire d'un monarque, celui d'une grande victoire militaire, les festivals artisanaux, les jours de marché et les événements similaires sont autant d'excuses pour tenir des festivités locales.

Les événements fantastiques

Comme votre monde est d'ordre fantastique et non une banale société médiévale, ajoutez quelques éléments de nature magique. Par exemple, un château fantôme peut apparaître au sommet d'une certaine colline à chaque solstice d'hiver. La troisième pleine lune peut décupler la soif de sang des lycanthropes. La treizième nuit de chaque mois peut voir une tribu nomade oubliée depuis longtemps errer de nouveau sous une forme fantomatique.

Les événements extraordinaires comme l'approche d'une comète ou une éclipse de lune sont des éléments propices à l'aventure et vous pouvez en parsemer votre calendrier. Ce dernier vous annonce quand il y a une pleine lune, vous permettant de programmer une éclipse, mais vous pouvez toujours truquer les dates pour générer un effet particulier.

Terminer une campagne

La fin de la campagne doit réunir les fils de l'intrigue depuis le début de l'histoire. Gardez en tête que votre campagne n'a pas forcément à entraîner les joueurs jusqu'au niveau 20 pour être satisfaisante. Mettez-y fin quand votre histoire arrive naturellement à son terme.

Veillez à ménager assez de temps à la fin de la campagne pour que les personnages puissent atteindre leurs objectifs personnels. Leurs propres histoires doivent se terminer de manière satisfaisante, tout comme la campagne. Dans l'idéal, certains personnages atteindront leurs propres objectifs lorsqu'ils accompliront la tâche finale de la campagne. Si des personnages ont encore des objectifs en suspens, donner-leur une chance de les atteindre avant la fin.

Une fois la campagne terminée, vous pouvez en lancer une nouvelle. Si vous lancez une campagne pour le même



Le calendrier d'Harptos

Le monde des Royaumes Oubliés utilise le calendrier d'Harptos, qui tient son nom du magicien qui l'a inventé et qui est mort depuis longtemps. Chaque année possède 365 jours et se divise en douze mois de trente jours chacun, ce qui correspond approximativement au calendrier grégorien. Chaque mois se divise en trois périodes de dix jours. Ces mois sont entrecoupés de cinq jours fériés particuliers qui marquent les changements de saisons. Un autre jour férié, la Rencontre-des-boucliers, s'insère dans le calendrier après la Mi-été tous les quatre ans, un peu comme l'année bissextile du calendrier grégorien moderne.

Mois	Nom	Nom courant
1	Martel	Cœur d'hiver
	Fête annuelle : Mi-hiver	
	Fête quadriennale : Rencontre-des-boucliers	
2	Alturiak	La Griffe de l'hiver
3	Ches	La Griffe du couchant
4	Tarsakh	La Griffe des tempêtes
	Fête annuelle: Herbeverte	
5	Mirtul	La Fonte
6	Kythorn	Le Temps des fleurs
7	Flammerige	La Marée estivale
	Fête annuelle : Mi-été	
8	Élésias	Haut-Soleil
9	Éleinte	La Flétrissure
	Fête annuelle : Grandes Moissons	
10	Marpenoth	Chute-des-Feuilles
11	Uktar	Le Pourrissement
	Fête annuelle : Fête de la lune	
12	Nuiteuse	Le Crépuscule

groupe de joueurs, utiliser les actions précédentes de leurs personnages comme fondement de légendes leur permettra de s'investir immédiatement dans ce nouveau contexte. Laissez les nouveaux personnages découvrir à quel point le monde a changé grâce aux actions de leurs prédécesseurs. Cependant, la nouvelle campagne est une nouvelle histoire avec de nouveaux personnages, qui n'auront pas à partager la vedette avec les héros du passé.

Style de jeu

C'est lorsque vous construisez un nouveau monde (ou en adoptez un pré-existant) et que vous créez les évènements-clefs qui lanceront la campagne que vous déterminez son sujet. Ensuite, vous devez décider comment vous comptez la mener.

Quelle est la meilleure méthode ? Cela dépend de votre style de jeu et des motivations de vos joueurs. Réfléchissez aux goûts de vos joueurs, à vos points forts en tant que MD, aux règles de la table (traitées dans la troisième partie) et au type de jeu que vous voulez diriger. Décrivez à vos joueurs la manière dont vous envisagez l'expérience de jeu et écoutez leurs retours. Après tout, c'est aussi leur jeu. Posez ces bases aussi tôt que possible, afin que vos joueurs fassent leurs choix en connaissance de cause et vous aident à jouer selon les modalités que vous avez sélectionnées.

Voici deux exemples de jeu poussés à l'extrême.

Le hack and slash

Les aventuriers enfoncent la porte du donjon, affrontent les monstres et s'emparent du trésor. Ce type de jeu est direct, marrant, excitant et fortement tourné vers l'action. Les joueurs passent très peu de temps à développer la personnalité de leurs personnages, à jouer des scènes en roleplay hors de situations de combat ou à discuter d'autre chose que des dangers immédiats qui les guettent dans le donjon.

Dans ce genre de partie, les aventuriers affrontent des monstres et des adversaires clairement maléfiques et rencontrent parfois des PNJ clairement bienveillants et serviables. Ne vous attendez pas à ce que les aventuriers s'inquiètent de ce qu'ils vont faire des prisonniers ou débattent afin de déterminer s'il est bien ou mal d'envahir un antre de gobelours et de les éradiquer. Ne prenez pas la peine de suivre l'évolution de leur pécule ni du temps passé en ville. Dès que les aventuriers ont terminé une tâche, renvoyez-les aussi vite que possible au cœur de l'action. Les motivations des personnages se limitent à leur désir d'éliminer des monstres et d'acquérir des trésors.

L'histoire immersive

Des intrigues politiques menacent Deepwater. Les aventuriers doivent convaincre les Seigneurs masqués, les dirigeants secrets de la ville, de régler leurs différents, mais ils ne pourront pas le faire tant qu'ils ne se seront pas trouvé eux-mêmes des opinions et des objectifs communs avec les Seigneurs masqués. Ce style de jeu possède beaucoup de profondeur, il est complexe et exigeant. Il se concentre sur les négociations, les manœuvres politiques et les interactions entre personnages plutôt que sur le combat. Une session de jeu peut se dérouler sans le moindre jet d'attaque.

Dans ce style de jeu, les PNJ sont aussi complexes et aussi détaillés que les aventuriers et l'accent est mis sur leurs motivations et leur personnalité plutôt que sur leurs statistiques de jeu. Vous devez vous attendre à de longues digressions de la part de chaque joueur sur ce que son personnage fait et pourquoi. Se rendre dans un temple pour demander conseil à un clerc peut revêtir autant d'importance qu'un combat contre des orcs. (D'ailleurs, ne comptez pas voir les aventuriers se battre contre des orcs, à moins que quelqu'un ne leur ait donné de bonnes raisons de le faire.) Un personnage agira même parfois à l'encontre de ce que ferait son joueur parce que « c'est ce que le personnage, lui, ferait. »

Comme le jeu n'est pas centré sur le combat, les règles passent au second plan par rapport au développement des personnages. Les modificateurs de tests de caractéristiques et les maîtrises de compétence prennent le pas sur les bonus de combat. Libre à vous de modifier ou d'ignorer une règle pour vous adapter aux besoins de roleplay des joueurs, en tenant compte des conseils donnés dans la troisième partie du présent ouvrage.

Un style de jeu intermédiaire

Le style de jeu de la plupart des campagnes se trouve quelque part entre ces deux extrêmes. Il y a beaucoup d'action mais la campagne propose tout de même une histoire construite et des interactions entre les personnages. Les joueurs développent les motivations de leurs personnages et apprécient de pouvoir montrer leurs talents de combattants. Pour trouver un équilibre, proposez un mélange de roleplay et de combats. Même au cœur d'un donjon, vous pouvez intégrer des PNJ qui ne sont pas conçus pour être combattus, mais plutôt pour être aidés, pour qu'on négocie avec eux ou juste pour qu'on leur parle.

Réfléchissez au style de jeu qui vous plait le plus en répondant aux questions suivantes :

- Êtes-vous un fan de réalisme et de décisions aux conséquences sans concession ou préférez-vous un jeu aux allures de film d'action ?
- Voulez-vous conserver une atmosphère médiévale fantastique dans votre jeu ou plutôt explorer des lignes temporelles alternatives ou même une pensée moderne ?
- Voulez-vous garder un ton sérieux ou préférez-vous l'humour ?

Un monde à explorer

Lors d'une bonne partie de la campagne, les aventuriers se déplacent d'un endroit à l'autre, explorent leur environnement et découvrent des éléments de leur monde fantastique. Cela peut se produire dans n'importe quel environnement, y compris dans de vastes étendues sauvages, dans un donjon labyrinthique, dans les sombres passages de l'Underdark, dans les rues bondées d'une ville ou sur les vagues de l'océan. Déterminer comment contourner un obstacle, trouver un objet dissimulé, enquêter sur une particularité étrange d'un donjon, déchiffrer des indices, résoudre des énigmes et contourner ou désamorcer des pièges, tout cela peut faire partie d'une phase d'exploration.

Parfois, l'exploration n'est qu'une partie très réduite du jeu. Par exemple, vous pouvez omettre les détails d'un voyage sans importance en racontant simplement aux joueurs qu'ils ont passé trois jours sur la route sans incident avant de passer à l'évènement intéressant suivant. D'autres fois, l'exploration elle-même constitue ce centre d'intérêt et vous donne une chance de décrire une partie merveilleuse du monde ou de raconter une histoire qui augmente le sentiment d'immersion des joueurs. Vous devriez développer la phase d'exploration si vos joueurs aiment résoudre des énigmes, trouver comment contourner un obstacle et explorer des donjons en quête de passages dérobés.



- Même si vous êtes sérieux, préférez-vous une action au ton léger ou plus intense ?
- Voulez-vous mettre l'accent sur les actions téméraires ou préférez-vous que les joueurs se montrent prudents et réfléchis ?
- Préférez-vous planifier soigneusement les choses en avance ou improviser sur le vif ?
- Le jeu regorge-t-il d'éléments tirés de D&D ou est-il centré sur un thème particulier, comme l'horreur ?
- Votre jeu est-il destiné à toutes les catégories d'âges ou contient-il du contenu réservé aux individus matures ?
- Êtes-vous à l'aise avec l'ambiguïté morale, quand il s'agit de laisser les personnages déterminer si la fin justifie les moyens par exemple ? Ou préférez-vous des principes héroïques plus simples, comme la justice, le sens du sacrifice et le devoir d'aider les opprimés ?

Les noms des personnages

Une part du style de votre campagne dépend des noms de vos personnages. Il est bon de fixer quelques règles avec les joueurs dès le début d'une campagne. Dans un groupe composé de Sithis, Travok, Anastrianna et Kairon, le guerrier humain nommé Bob II fait tache, surtout s'il est identique à Bob I, tué auparavant par des kobolds. Si aucun joueur n'attache d'importance particulière aux noms, cela ne pose pas de problème. En revanche, si le groupe prend ses personnages et leurs noms un peu plus au sérieux, vous devriez demander au joueur de Bob de lui trouver un nom un peu plus approprié.

Les noms des personnages joueurs devraient s'accorder en terme de coloration ou de concept, tout comme ils devraient être en harmonie avec le monde de la campagne. Il en va de même pour les noms des PNJ et des lieux de votre création. Travok et Kairon refuseront d'accomplir une quête pour le seigneur Cupcake, de se rendre sur l'île de Bonbonmou ou d'éliminer un magicien fou nommé Rayon.

Les campagnes continues ou épisodiques

Une campagne se structure à l'aide d'une série d'aventures connectées entre elles, mais il y a deux manières de les lier.

Dans une campagne continue, les aventures sont liées par un même objectif commun ou par un ou plusieurs thèmes récurrents. Elles présentent parfois des adversaires récurrents, de grandes conspirations ou encore une unique entité à l'origine de tous les épisodes de la campagne.

Une campagne continue bâtie autour d'un thème central et d'un arc narratif prend souvent des airs d'épopée fantastique. Les joueurs sont ravis de savoir que les actions qu'ils accomplissent dans une aventure auront des répercussions dans la suivante. La conception et la direction d'une telle campagne peuvent se révéler très exigeantes pour le MD, mais il est récompensé par une histoire mémorable.

Une campagne épisodique ressemble quant à elle à une série télévisée où chaque épisode est une histoire à part entière qui ne s'intègre pas dans une intrigue globale. Elle peut se baser sur une hypothèse justifiant sa nature : les personnages sont des aventuriers-mercenaires ou sont des explorateurs qui se heurtent à toute une série de dangers sans liens entre eux. Ils peuvent aussi être des archéologues qui fouillent une ruine après l'autre en quête d'artefacts. Un jeu épisodique vous permet de créer des aventures (ou d'en acheter) et de les semer dans votre campagne sans vous soucier de savoir comment elles s'imbriqueront avec les précédentes et les suivantes.

Le thème de la campagne

Comme dans une œuvre littéraire, le thème de la campagne exprime le sens profond qui se cache derrière l'histoire et les éléments fondamentaux issus de l'expérience humaine qui sont explorés dans le cadre de cette histoire. Nul besoin que votre campagne ressemble à une grande œuvre littéraire, mais elle peut exploiter des thèmes récurrents afin de donner une couleur particulière aux histoires qui la composent. Voici quelques exemples de thèmes de campagne :

- Une campagne centrée sur le caractère inévitable de la mort, qu'il s'incarne dans des monstres morts-vivants ou à travers la mort d'êtres chers.
- Une campagne se focalisant sur un mal insidieux, qu'il s'agisse de sinistres divinités, de races monstrueuses comme les yuan-tis ou de créatures issues de royaumes inconnus éloignés des préoccupations des mortels. Tandis que les héros affrontent ces maux, ils se heurtent également à l'égoïsme et la froideur de leurs propres races.
- Une campagne mettant en scène des héros au cœur troublé qui devront non seulement affronter la sauvagerie de créatures bestiales qui parcourent le monde, mais aussi la bête qui se trouve en eux, à savoir la rage et la fureur qui se terrent en leur cœur.
- Une campagne explorant la soif de pouvoir et de domination, qu'elle s'incarne dans les légions des Neuf Enfers ou dans un dirigeant humanoïde bien décidé à conquérir le monde entier.

Si le thème est aussi vaste que « se confronter à la mortalité », vous pouvez préparer de nombreuses aventures qui ne seront pas nécessairement reliées entre elles par un même adversaire. L'une d'elle peut mettre en scène des morts sortant de leurs tombes pour envahir un village tandis que la suivante présente un magicien fou qui crée un golem de chair dans une vaine tentative de ressusciter sa bien-aimée. Un adversaire peut se montrer prêt à tout pour obtenir l'immortalité et échapper à sa propre mort. Les aventuriers peuvent aider un fantôme à accepter son décès et poursuivre son chemin spirituel ou l'un d'eux peut lui-même devenir un fantôme !

Des variations sur un même thème

N'hésitez pas à faire quelques mélanges afin de proposer des aventures un peu plus diversifiées à vos joueurs. Même si votre campagne est étroitement tissée autour d'un thème donné, vous pouvez vous en éloigner un peu de temps à autres. Si elle comporte beaucoup d'intrigues, de mystères et de roleplay, vos joueurs apprécieront peut-être une phase de donjon, surtout si ce détour se révèle lié à l'une des grandes intrigues de la campagne. Si la plupart de vos aventures se présentent sous forme d'expéditions dans un donjon, optez pour une fois pour un épais mystère en zone urbaine qui finira par conduire les aventuriers dans un donjon au sein d'un bâtiment ou d'une tour abandonnée. Si vous dirigez chaque semaine une aventure centrée sur l'horreur, essayez d'utiliser un adversaire qui se révèlera ordinaire, voire un peu idiot. Le comique est une excellente variation dans la plupart des campagnes de D&D, bien que ce soit souvent les joueurs qui se chargent d'apporter cet élément.

Les catégories de jeu

Plus les personnages montent en puissance, plus ils développent leur capacité à modifier le monde qui les entoure. Il vaut donc mieux en tenir compte quand vous préparez votre campagne. Plus l'impact des personnages sur le monde augmente, plus les dangers qu'ils affrontent se

révèlent redoutables, qu'ils le veuillent ou non. De puissantes factions les considèrent comme une menace et complotent contre eux tandis que les factions amicales courtisent leurs faveurs dans l'espoir de former une alliance des plus utiles.

Les catégories de jeu représentent les jalons idéaux indiquant quand introduire de nouveaux événements cataclysmiques dans la campagne. Quand les personnages concluent un événement, un nouveau danger se profile à l'horizon ou les troubles précédents se muent en nouveaux dangers en réponse à leurs actions. Plus les aventuriers gagnent en puissance, plus les événements doivent gagner en magnitude et en amplitude, afin de décupler les enjeux et le côté dramatique. Cette approche vous permet également de fragmenter votre œuvre en plusieurs parties. Créez des éléments de campagne, comme les aventures, les PNJ et les cartes catégorie par catégorie. Une fois ce travail réalisé pour une catégorie, vous n'aurez à vous préoccuper des détails relatifs à la suivante que quand les personnages en approcheront, pas avant. Mieux encore, si la campagne prend une tournure imprévue à cause des choix des joueurs, cela vous évitera d'avoir à refaire tout le travail.

Niveau 1 à 4 : des héros locaux

Les personnages de cette catégorie sont encore en train d'apprendre les aptitudes de classe qui vont les définir, y compris leur spécialisation. Cependant, même un personnage de niveau 1 est un héros qui se différencie des gens ordinaires par ses caractéristiques naturelles, les compétences qu'il maîtrise et les signes qu'une grande destinée l'attend.

Au début de leur carrière, les aventuriers utilisent des sorts de niveau 1 à 2 et possèdent un équipement ordinaire. Quand ils trouvent des objets magiques, il s'agit généralement de consommables courants (comme des potions et des parchemins) et quelques rares objets permanents sortant de l'ordinaire. Leur magie peut avoir un fort impact sur une rencontre donnée mais elle ne changera pas le cours d'une aventure.

Le destin d'un village repose parfois entre les mains d'aventuriers de bas niveau, des personnages qui comptent sur les aptitudes qu'ils commencent tout juste à développer. Ils se rendent en des régions périlleuses et explorent des cryptes hantées, où ils risquent de se heurter à de sauvages orcs, des loups féroces, des araignées géantes, des fanatiques maléfiques et de redoutables hommes de main. S'ils rencontrent un dragon, même jeune, ils seraient bien avisés d'éviter le combat.

Niveau 5 à 10 : les héros du royaume

Le temps que les aventuriers atteignent cette catégorie, ils maîtrisent les aptitudes de base de leur classe, bien qu'ils continuent de les améliorer. Ils se sont taillé une place dans le monde et commencent à s'intéresser aux dangers qui les entourent.

Les spécialistes de l'incantation apprennent leurs premiers sorts de niveau 3 au début de cette catégorie. Les personnages peuvent donc soudain voler, blesser de larges groupes d'ennemis avec des sorts comme *boule de feu* et *éclair* ou même respirer sous l'eau. Au plus haut de cette catégorie, ils connaissent des sorts de niveau 5 comme *cercle de téléportation, scrutation, colonne de flamme, légende* et *rappel à la vie*, ce qui peut avoir un impact non-négligeable sur leurs aventures. Ils commencent à acquérir des objets magiques permanents (peu courants et rares) qui leur serviront pendant le reste de leur carrière.

Le destin d'une région entière dépend parfois des aventures de personnages de niveau 5 à 10. Ces aventuriers explorent des contrées sauvages effrayantes et d'antiques ruines où rôdent de sauvages géants, de féroces hydres, des golems sans peur, des yuan-tis maléfiques, des diables comploteurs, des démons assoiffés de sang, de rusés flagelleurs mentaux et des assassins drows. Ils ont une chance de triompher face à un jeune dragon qui s'est trouvé un repaire, à condition qu'il n'ait pas trop étendu son influence dans la région alentour.

Niveau 11 à 16 : les maîtres du royaume

Dès le niveau 11, les personnages sont de brillants exemples de courage et de détermination, de véritables parangons de ce monde, dont les qualités les distinguent des masses. Dans cette catégorie, ils sont bien plus polyvalents que précédemment et sont généralement à même de trouver l'outil idéal pour surmonter chaque épreuve.

Les spécialistes de l'incantation accèdent aux sorts de niveau 6 à partir du niveau 11, ce qui leur permet de modifier radicalement la manière dont les aventuriers interagissent avec le monde. Les sorts flamboyants (comme *désintégration, barrière de lames* ou *guérison*) sont très efficaces en combat, mais les sorts de coulisses comme *mot de retour, trouver un chemin, contingence, téléportation* et *vision suprême* modifient leur manière d'aborder les aventures. Par la suite, chaque nouveau niveau de sort introduit de nouveaux effets à l'impact tout aussi important. Les aventuriers découvrent des objets magiques rares (et très rares) qui leur donnent accès à de puissants pouvoirs.

Le destin d'une nation ou même du monde dépend des quêtes qu'entreprennent ces personnages qui s'aventurent dans des régions inexplorées et s'enfoncent dans des donjons oubliés depuis longtemps, où ils affrontent de terribles comploteurs venus des plans inférieurs, des rakshasas et des tyrannœils particulièrement rusés ainsi que des vers pourpres affamés. Ils sont capables d'affronter et même de vaincre un puissant dragon adulte qui s'est installé dans la région et exerce une influence non-négligeable dans le monde.

Dans cette catégorie, les aventuriers laissent leur empreinte sur le monde de diverses manières, que ce soit par les conséquences de leurs aventures mais aussi en fonction de la manière dont ils dépensent leurs trésors durement acquis et exploitent leur réputation méritée. Les personnages de ce niveau peuvent construire des forteresses sur les terres qu'un dirigeant local leur a offertes, fonder des guildes, des temples ou des ordres guerriers, prendre des apprentis ou des étudiants et négocier la paix entre des pays ou les conduire à la guerre. Leur formidable réputation attire cependant l'attention d'ennemis particulièrement puissants.

Niveau 17 à 20 : les maîtres du monde

À partir du niveau 17, les personnages possèdent des aptitudes dignes de super-héros et leurs exploits comme leurs aventures appartiennent au domaine des légendes. Les gens normaux peuvent à peine rêver d'une telle puissance... et de tels dangers.

Les spécialistes de l'incantation accèdent aux cataclysmiques sorts de niveau 9 comme *souhait, portail, tempête vengeresse* et *projection astrale*. Les personnages ont plusieurs objets magiques rares et très rares à leur disposition et commencent à découvrir des objets légendaires comme une *épée vorpale* ou un *bâton du thaumaturge*.

Les aventures des personnages de ce niveau et leurs actions sont lourdes de conséquences et peuvent déterminer le destin de millions de vies sur le plan matériel et même au-delà. Les aventuriers se rendent sur d'autres mondes et explorent des demi-plans et d'autres localités extraplanaire où ils combattent de féroces démons balors, des titans, des archidiables, des liches archimages et même des avatars divins. Les dragons qu'ils rencontrent sont des dracosires dotés d'une puissance terrifiante dont le sommeil trouble des royaumes entiers et dont le réveil menace l'existence elle-même.

Les personnages de niveau 20 ont atteint le pinacle de la réussite pour les mortels. Leurs exploits figurent dans les annales de l'histoire et les bardes les chanteront pendant des siècles. Leur destin ultime les attend. Un clerc peut se voir emporter aux cieux pour devenir la main droite de son dieu, un sorcier devenir le protecteur d'autres sorciers, un magicien découvrir le secret de l'immortalité (ou de la non-mort) et passer des siècles à explorer les confins les plus éloignés du multivers, un druide peut ne faire plus qu'un avec la terre et se changer en esprit de la nature protecteur d'un lieu particulier ou d'un aspect de la vie sauvage... D'autres personnages peuvent fonder des clans ou des dynasties qui révèreront le souvenir de leurs ancêtres de génération en génération, créer des chefs d'œuvres de la littérature épique qui seront chantés et narrés pendant des millénaires ou encore fonder une guilde ou un ordre qui préserve leurs idéaux et leurs principes.

Ce n'est pas parce que les personnages atteignent ce niveau que la campagne doit forcément se terminer. Quelqu'un peut en effet faire appel à ces puissants aventuriers pour entreprendre de grandes équipées sur la scène cosmique, suite à quoi leurs aptitudes peuvent continuer à évoluer. À ce stade, les personnages ne gagnent plus de niveaux mais peuvent toujours s'améliorer de manière significative et continuer à accomplir des exploits qui résonnent dans tout le multivers. Le chapitre 7 vous propose des avantages épiques que vous pouvez utiliser comme récompense pour continuer de donner un sentiment de progression à ces aventuriers.

Commencer à un niveau supérieur

Les joueurs expérimentés déjà familiarisés avec les aptitudes des diverses classes de personnage et impatients de se lancer dans des aventures de grande envergure apprécieront sûrement de commencer une campagne avec des personnages d'un niveau supérieur au premier. Pour créer un personnage de haut niveau, suivez les mêmes étapes qu'indiqué dans le *Player's Handbook*. En revanche, ce personnage commencera la partie avec plus de points de vie, d'aptitudes de classe et de sorts et probablement un meilleur équipement de départ.

L'équipement de départ des personnages de niveau supérieur à 1 est laissé à votre discrétion, car c'est à vous de décider à quel rythme distribuer les trésors. Ceci dit, vous pouvez utiliser la table baptisée L'équipement de départ comme modèle.

Diverses colorations de fantasy

Dungeons & Dragons est un jeu fantastique, mais il s'agit d'un genre très vaste qui se décline de nombreuses manières. Il existe de nombreux types de fantasy dans la fiction et les films. Est-ce que vous voulez une campagne touchant au domaine de l'horreur et inspirée des œuvres de H. P. Lovecraft ou Clark Ashton Smith ? Ou imaginez-vous un monde de barbares musclés et de voleurs agiles dans la veine des classiques du genre sword and sorcery comme les livres de Robert E. Howard et Fritz Leiber ? Vos choix auront un grand impact sur l'atmosphère de votre campagne.

L'heroic fantasy

Les règles de D&D se basent sur un environnement d'heroic fantasy. Voici comment ce référentiel de base est décrit dans le *Player's Handbook* : une multitude de races humanoïdes coexistent avec les humains sur des mondes fantastiques. Les aventuriers ont accès à des pouvoirs magiques pour lutter contre les menaces monstrueuses qui se dressent contre eux. Ces personnages ont généralement une histoire ordinaire mais quelque chose les pousse à partir à l'aventure. Ce sont les « héros » de la campagne, mais ils ne sont pas forcément héroïques, ils peuvent très bien opter pour ce style de vie pour des raisons purement égoïstes. La technologie et la société sont basées sur la norme médiévale, mais pas forcément sur une culture européenne. Les campagnes se composent souvent d'antiques donjons à explorer en quête de trésors ou afin de détruire des monstres ou d'éliminer des antagonistes.

Ce genre est très commun dans les fictions fantastiques. La plupart des romans des Royaumes Oubliés sont classés dans le genre heroic fantasy et s'inscrivent dans la lignée d'une bonne partie des auteurs cités dans l'annexe E du *Player's Handbook*.

L'équipement de départ

Niveau de personnage	Campagne avec peu de magie	Campagne standard	Campagne avec une magie très présente
1–4	Équipement de départ normal	Équipement de départ normal	Équipement de départ normal
5–10	500 po plus 1d10×25 po, équipement de départ normal	500 po plus 1d10×25 po, équipement de départ normal	500 po plus 1d10×25 po, un objet magique peu courant, équipement de départ normal
11–16	5 000 po plus 1d10×250 po, un objet magique peu courant, équipement de départ normal	5 000 po plus 1d10×250 po, deux objets magiques peu courants, équipement de départ normal	5 000 po plus 1d10×250 po, trois objets magiques peu courants, un objet rare, équipement de départ normal
17–20	20 000 po plus 1d10×250 po, deux objets magiques peu courants, équipement de départ normal	20 000 po plus 1d10×250 po, deux objets magiques peu courants, un objet rare, équipement de départ normal	20 000 po plus 1d10×250 po, trois objets magiques peu courants, deux objets rares, un objet très rare, équipement de départ normal

La sword and sorcery

Un sinistre guerrier à la carrure de géant éventre le grand-prêtre du dieu serpent sur son propre autel. Un roublard hilare dépense ses biens mal acquis en vin bon marché dans des tavernes miteuses. De courageux aventuriers s'enfoncent dans une jungle inexplorée en quête de la fabuleuse Cité des Masques d'or.

Une campagne axée sur la sword and sorcery s'inspire de grands classiques de la fiction fantastique, une tradition qui remonte à l'origine du jeu. Là, vous trouverez un monde sinistre et sans concession, peuplé d'ensorceleurs malfaisants et de villes décadentes où ce n'est pas tant la vertu et l'altruisme qui motivent les héros que l'avidité et l'égoïsme. Les guerriers, les roublards et les barbares y sont bien plus représentés que les magiciens, les clercs ou les paladins. Dans ces décors de pulp fantasy, les utilisateurs de magie représentent souvent la décadence et la corruption de la civilisation et les magiciens sont des adversaires maléfiques courants. Les objets magiques sont donc rares et souvent dangereux.

Certains romans de Dungeons & Dragons empruntent la voie de la sword and sorcery classique, à l'image du monde d'Athas, qui figure dans de nombreux romans et produits Dark Sun et met en scène des gladiateurs héroïques et des rois-sorciers tyranniques.

L'epic fantasy

Un paladin dévot en armure rutilante abaisse sa lance tandis qu'il charge un dragon. Un noble magicien dit adieu à sa bien-aimée avant d'entreprendre une quête ardue destinée à refermer le portail menant aux Neuf Enfers qui s'est ouvert dans une lointaine contrée sauvage. Un groupe d'amis fidèles s'efforce de triompher des forces d'un seigneur tyrannique.

Une campagne d'epic fantasy met l'accent sur la lutte entre les forces du bien et du mal, les aventuriers prenant plus ou moins résolument le parti du bien. Les personnages sont des héros dans le meilleur sens du terme, des individus motivés par un but bien plus noble que les ambitions personnelles ou l'appât du gain, des gens capables d'affronter les pires dangers sans ciller. Les personnages connaissent parfois des dilemmes moraux et doivent combattre leurs propres tendances à mal agir aussi bien que le mal qui rôde dans le monde. Les histoires composant ces campagnes comportent souvent des éléments de romance : une tragique histoire entre des amants maudits, une passion qui transcende même la mort ou encore une chaste adoration entre un chevalier et l'aristocrate ou le monarque qu'il sert.

Les romans de la saga Dragonlance sont un excellent exemple de la tradition d'epic fantasy dans les univers de D&D.

La mythic fantasy

Un roublard rusé rentre du front pour retrouver les siens pendant qu'un dieu furieux tente encore et encore de l'éliminer. Bravant les terrifiants gardiens du monde des morts, un noble guerrier s'aventure dans les ténèbres pour récupérer l'âme de son amour perdu. Un groupe de demi-dieux utilise ses pouvoirs divins pour entreprendre douze travaux destinés à gagner la bénédiction des dieux pour le compte de tous les mortels.

Une campagne de mythic fantasy s'inspire des thèmes et des histoires des mythes et légendes antiques, de l'épopée de Gilgamesh à celle de Cú Chulainn. Les aventuriers tentent d'accomplir des exploits de légendes, avec l'aide des dieux ou de leurs agents... ou en dépits des efforts que ces entités déploient pour les contrer. Il peut même arriver que du sang divin coule dans leurs veines... mais c'est tout aussi sûrement



le cas des adversaires et des monstres qui se dressent sur leur route. Le minotaure qui les attend dans le donjon n'est pas un simple humanoïde à tête de taureau comme les autres, il s'agit *du* Minotaure, le fils difforme d'une divinité coureuse de jupons. Les aventures de nos héros peuvent les mener à surmonter toute une série d'épreuves pour atteindre le royaume des dieux où ils comptent obtenir un don ou une faveur.

Une telle campagne peut puiser son inspiration dans les mythes et légendes de n'importe quelle culture, pas seulement dans les contes grecs qui nous sont familiers.

La dark fantasy

Des vampires ruminant de sombres pensées sur les remparts de leurs châteaux maudits, des nécromanciens travaillant d'arrache-pied dans de sinistres donjons pour créer d'horribles serviteurs faits de chair en décomposition, des diables corrompant les innocents et des loups-garous rôdant dans la nuit... Tous ces éléments évoquent les aspects les plus effrayants de la fantasy.

Si vous voulez donner une teinte d'horreur à votre campagne, vous avez une grande quantité d'éléments à disposition. Le *Monster Manual* regorge de créatures parfaitement adaptées à une histoire d'épouvante surnaturelle. Cependant, l'élément capital d'une telle campagne ne figure pas dans les règles. Il s'agit de l'atmosphère de terreur croissante, qui se crée grâce à un rythme soigneusement calculé et des descriptions très évocatrices. Vos joueurs doivent aussi apporter leur contribution : ils doivent s'imprégner de l'atmosphère que vous essayez de créer. Que vous souhaitiez mener toute une campagne sur le thème de l'horreur ou juste une aventure effrayante, vous devriez en parler avec vos joueurs par avance, pour être sûr qu'ils sont partants. L'horreur peut être un sentiment intense et personnel et tout le monde n'apprécie pas forcément les aventures de ce genre.

Les romans et les produits issus de l'univers de Ravenloft, le royaume de l'Épouvante, explorent le thème de l'horreur dans le contexte de D&D.

L'intrigue

Le vizir corrompu complote avec la fille aînée du baron pour assassiner ce dernier. Une armée de hobgobelins envoie des dopplegangers s'infiltrer en ville et jouer les espions avant de lancer l'invasion. Au bal de l'ambassade, l'espion infiltré au sein de la cour royale entre en contact avec son employeur.

Les intrigues politiques, l'espionnage, le sabotage et autres activités secrètes offrent une excellente base pour une campagne D&D passionnante. Dans ce style de partie, les personnages développent plus volontiers leurs compétences et leur réseau de contacts que leurs sorts offensifs et leur arsenal magique. Le roleplay et les interactions sociales prennent le pas sur les combats et le groupe peut passer plusieurs sessions de jeu sans voir un seul monstre.



Une fois de plus, assurez-vous que vos joueurs savent à l'avance que vous comptez mener ce genre de campagne, sans quoi l'un deux pourrait très bien créer un paladin nain entièrement axé sur le combat défensif et se trouver complètement déplacé au milieu de demi-elfes diplomates et d'espions tieffelins.

La série de romans Brimstone Angels, d'Erin M. Evans, se concentre sur des intrigues au sein des Royaumes Oubliés, traitant aussi bien de la politique tortueuse des Neuf Enfers que de la succession très contestée de la royauté du Cormyr.

Le mystère

Qui a bien pu voler trois armes magiques légendaires et les dissimuler dans un lointain donjon en laissant une note cryptique pour indiquer où elles se trouvent ? Qui a plongé le duc dans un sommeil magique et comment le réveiller ? Qui a assassiné le maître de la guilde et comment le coupable s'est-il introduit dans la salle du trésor verrouillée de la guilde ?

Une campagne basée sur le thème du mystère transforme les personnages en enquêteurs qui se rendent peut-être de ville en ville pour résoudre des affaires qui résistent aux efforts des autorités locales. Une telle campagne fait la part belle aux énigmes et demande aux personnages de résoudre maints problèmes, en plus de briller lors des combats.

Un mystère de grande envergure peut même lancer la campagne. Qui a assassiné le mentor des personnages, les poussant à partir à l'aventure ? Qui contrôle réellement le culte de la Main rouge ? Dans ce cas, les personnages découvrent des indices les rapprochant de la clef de ce grand mystère de temps à autres seulement, les aventures ponctuelles ayant, au mieux, seulement un lien distant avec lui. Cependant, un régime exclusivement à base d'énigmes peut rapidement devenir source de frustration, veillez donc bien à diversifier les rencontres que vous proposez aux personnages.

Des romans prenant comme cadre divers univers de D&D explorent le genre du mystère avec une pointe de *fantasy*. Des romans comme *Meurtre au Cormyr* (de Chet Williamson), *Assassinat à Halruaa* (de Richard S. Meyers) et *Spellstorm* (d'Ed Greenwood) proposent des mystères dans le cadre des Royaumes Oubliés. *Crime à Tarsis* (de John Maddox Roberts) opte pour la même approche mais dans l'univers de Dragonlance.

De cape et d'épée

Des marins armés de rapières repoussent les sahuagins qui tentent de prendre leur navire à l'abordage. Des goules rôdent dans une épave, à l'affût de chasseurs de trésors. Un roublard audacieux et un charismatique paladin louvoient parmi les intrigues du palais avant de quitter les lieux en sautant du balcon sur le dos des chevaux qui les attendent dans la cour.

Les aventures de cape et d'épée, comme celles des pirates et des mousquetaires, offrent d'excellentes opportunités de vivre une campagne dynamique. Les personnages passent plus de temps en ville, à la cour royale et sur un navire qu'à explorer des donjons, c'est pourquoi les compétences sociales ont leur importance (mais pas autant que dans une campagne uniquement basée sur les intrigues). Ceci dit, les héros ont de grandes chances de finir dans un donjon classique s'ils doivent fouiller le réseau d'évacuation des eaux de pluie pour découvrir les salles secrètes d'un duc maléfique, par exemple.

Jack Ravenwild est un roublard qui apparaît dans les romans de cape et d'épée de Richard Baker (*City of Ravens* et *Prince of ravens*) dans l'univers des Royaumes Oubliés.

La guerre

Une armée de hobgobelins marche sur la ville et des éléphants et des géants la suivent de près pour abattre les murailles et les remparts de la forteresse. Des dragons tournoient au-dessus d'une horde de barbares, leurs ennemis s'éparpillant devant les guerriers enragés qui creusent un sillon à travers les champs et les forêts. Des salamandres se regroupent sur l'ordre d'un éfrit, prêtes à donner l'assaut contre une forteresse astrale.

Dans un monde fantastique, la guerre regorge d'opportunité de vivre des aventures. Une campagne axée sur la guerre ne se concentre généralement pas sur les mouvements des troupes mais sur les actions que les héros entreprennent pour changer le cours d'une bataille. Les personnages accomplissent des missions spécifiques comme capturer un étendard magique qui renforce les armées de morts-vivants, rassembler des renforts pour briser un siège ou encore se frayer un chemin dans le flanc de l'armée ennemie pour atteindre son commandant démoniaque. Dans d'autres situations, les personnages aident l'armée la plus imposante en tenant une position stratégique jusqu'à l'arrivée des renforts, en tuant les éclaireurs ennemis avant qu'ils ne puissent faire leur rapport ou en détruisant les lignes d'approvisionnement adverses. La collecte d'informations et les missions diplomatiques viennent parfois diversifier les aventures principalement orientées vers le combat.

La Guerre de la Lance dans les chroniques de Dragonlance et la Guerre de la reine-araignée dans la série de romans du même nom sont d'excellents exemples de guerre dans les livres de D&D.

Le wuxia

Quand une sensei disparaît mystérieusement, ses jeunes apprentis doivent prendre sa place et traquer les onis qui terrorisent leur village. Des héros accomplis, tous passés maîtres dans leur art martial de prédilection, rentrent chez eux pour libérer leur village des griffes d'un maléfique seigneur de guerre hobgobelin. Le rakshasa qui règne sur le monastère voisin célèbre un sinistre rituel pour réveiller des fantômes troublés.

Une campagne qui s'inspire d'éléments tirés des films d'arts martiaux asiatiques convient parfaitement à D&D. Les joueurs peuvent définir l'apparence de leurs personnages et de leur équipement comme bon leur semble pour l'adapter à la campagne et il suffit de modifications esthétiques mineures au niveau des sorts pour les intégrer au décor. Par exemple, quand un personnage utilise un sort ou un pouvoir spécial permettant de se téléporter sur une courte distance, il suffit que cela se traduise par un saut acrobatique où il vole à moitié. Quand un personnage fait un test de caractéristique pour grimper quelque part, il ne cherche pas de prises mais bondit de mur en mur ou d'arbre en arbre. Les guerriers étourdissent leurs adversaires en frappant leurs points vitaux. Les descriptions des actions de jeu adaptées à cet univers ne changent rien au noyau dur des règles mais elles font toute la différence au niveau de l'ambiance de la campagne.

De même, pas besoin de changer les règles régissant une classe pour refléter l'influence d'une culture particulière, il suffit de changer le nom de cette classe. Un héros wuxia traditionnel chinois peut tout à fait être un paladin équipé d'une épée appelée Serment de vengeance tandis qu'un samouraï japonais sera un paladin ayant prêté un serment de dévotion particulier (le *bushido*) qui implique, entre autre, qu'il jure fidélité à un seigneur (le *daimyo*). Un ninja sera un moine qui suit la Voie de l'ombre. Qu'on les appelle un wu jen, un tsukai ou un swami, les personnages du magicien, de l'ensorceleur ou du sorcier s'intègrent très bien dans les jeux d'inspiration médiévale asiatique.

Les noms d'armes wuxia

Il suffit de parler de *tetsubo* et de *katana* au lieu de massue et d'épée longue pour contribuer à l'ambiance d'une campagne wuxia. La table Les noms d'armes wuxia donne une liste de noms alternatifs pour les armes ordinaires du *Player's Handbook* et indique leur origine culturelle dans le monde réel. Ce nom alternatif ne change aucune des propriétés de l'arme décrite dans le *Player's Handbook*.

Croiser les effluves

Le célèbre paladin Murlynd du monde de Tærre (issu des romans et produits Greyhawk) s'habille à la mode du Far West du monde réel et porte une paire de six-coups à la ceinture. La Masse de St Cuthbert, une arme sacrée appartenant au dieu de la justice de Greyhawk, serait arrivée au Victoria and Albert Museum de Londres en 1985. On raconte que les vestiges d'un vaisseau spatial reposent dans les Pics de la Barrière de Tærre et qu'il abrite des formes de vie extraterrestres étranges et de curieux objets technologiques. On raconte aussi que le célèbre magicien Elminster des Royaumes Oubliés fait parfois une apparition dans la cuisine de l'écrivain canadien Ed Greenwood, parfois en compagnie d'autres magiciens issus des mondes de Tærre et de Krynn (le monde de la saga Dragonlance).

Des éléments de science-fiction et de *science* fantasy se trouvent aussi dans les bases de D&D et vous pouvez y puiser pour alimenter votre campagne. Vous pouvez tout à fait propulser vos aventuriers au travers d'un miroir magique pour les envoyer dans le monde merveilleux de Lewis Carroll, les faire embarquer à bord d'un vaisseau voyageant entre les étoiles ou encore développer votre campagne dans un futur lointain où les pistolets lasers côtoient les *projectiles magiques*. Les possibilités sont illimitées. Le chapitre 9 « L'atelier du maître du donjon » vous propose des outils pour explorer ce potentiel.

Les noms des armes wuxia

Arme	Autres noms (culture)
Arc court	*hankyu* (Japon)
Arc long	*daikyu* (Japon)
Bâton	*gun* (Chine), *bo* (Japon)
Cimeterre	*liuyedao* (Chine), *wakizashi* (Japon)
Coutille	*guandao* (Chine), *bisento, naginata* (Japon)
Dague	*bishou, tamo* (Chine), *kozuka, tanto* (Japon)
Épée à deux mains	*changdao* (Chine), *nodachi* (Japon)
Épée courte	*shuangdao* (Chine)
Épée longue	*jian* (Chine), *katana* (Japon)
Fléau d'armes	*nunchaku* (Japon)
Fléchette	*shuriken* (Japon)
Gourdin	*bien* (Chine), *tonfa* (Japon)
Hache d'armes	*fu* (Chine), *masakari* (Japon)
Hachette	*ono (Japon)*
Hallebarde	*ji* (Chine), *kamayari* (Japon)
Javeline	*mau* (Chine), *uchi-ne* (Japon)
Lance d'arçon	*umayari* (Japon)
Lance	*qiang* (Chine), *yari* (Japon)
Masse d'armes	*chui* (Chine), *kanabo* (Japon)
Massue	*tetsubo* (Japon)
Pic de guerre	*fang* (Chine), *kuwa* (Japon)
Pique	*mao* (Chine), *nagaeyari* (Japon)
Serpe	*kama* (Japon)
Trident	*cha* (Chine), *magariyari* (Japon)



Chapitre 2 : Créer un multivers

Quand les aventuriers atteignent des niveaux élevés, leur chemin les conduit dans d'autres dimensions de la réalité, à savoir les plans d'existence qui forment le multivers. Quelqu'un peut faire appel aux personnages pour sauver un ami prisonnier des immondes profondeurs des Abysses ou pour aller voguer sur les eaux scintillantes du fleuve Océan. Ils peuvent partager un verre avec les géants amicaux d'Ysgard ou affronter le chaos des Limbes pour entrer en contact avec un vieux sage githzeraï.

Les plans d'existence sont la définition même de ce qu'on appelle un environnement étrange et souvent dangereux à l'extrême. Les endroits les plus curieux présentent un aspect dont on ne peut même pas rêver dans le monde naturel. Les aventures au travers des plans sont sources de dangers et de merveilles sans précédent. Les aventuriers peuvent ainsi y arpenter des rues de feu solidifié ou mettre leur bravoure à l'épreuve sur des champs de bataille où les morts ressuscitent à chaque lever de soleil.

Les plans

Les divers plans d'existence sont des royaumes appartenant au domaine du mythe et du mystère. Ce ne sont pas seulement d'autres mondes, ce sont d'autres dimensions formées et gouvernées par des principes spirituels et élémentaires.

Les plans extérieurs sont des royaumes de spiritualité et de pensée, des sphères où existent les célestes, les fiélons et les divinités. Par exemple, l'Élysée n'est pas seulement un plan où résident des créatures bienveillantes, ni simplement l'endroit où les esprits des créatures bienveillantes se rendent à leur mort. C'est le plan de la bonté, un royaume spirituel où le mal ne peut prospérer. C'est autant un état d'être et d'esprit qu'un lieu physique.

Les plans intérieurs représentent l'essence physique et la nature élémentaire de l'air, de la terre, du feu et de l'eau. Le plan élémentaire du feu, par exemple, incarne l'essence même du feu. Toute sa substance est imprégnée de la nature fondamentale du feu : énergie, passion, transformation et destruction. Même les objets d'airain ou de basalte qu'on y trouve semblent contenir la vivacité des flammes, dans une manifestation visible et palpable de la vitalité du feu omniprésent.

Dans ce contexte, le plan matériel est le point central où convergent toutes ces forces philosophiques et élémentaires pour faire naître le fouillis qu'est l'existence de la vie et de la matière mortelles. Les mondes de D&D existent au sein du plan matériel, ce qui en fait le point de départ de la plupart des aventures et campagnes. Le reste du multivers est défini en fonction du plan matériel.

Les catégories de plans

Les plans de la cosmologie par défaut de D&D sont regroupés dans les catégories suivantes :

Le plan matériel et ses échos. Le Feywild et le Shadowfell sont des reflets du plan matériel.

Les plans transitifs. Le plan éthéré et le plan astral sont des plans presque dépourvus de caractéristiques particulières qui servent surtout de passerelle entre les autres plans.

Les plans intérieurs. Les quatre plans élémentaires (air, terre, feu et eau) forment les plans intérieurs, en compagnie du plan du chaos élémentaire qui les entoure.

Les plans extérieurs. Les seize plans extérieurs correspondent aux huit alignements autres que neutre et aux nuances philosophiques permettant de passer de l'un à l'autre.

Les plans de l'énergie positive et négative. Ces deux plans enveloppent le reste de la cosmologie et génèrent les forces brutes de la vie et de la mort qui sont à la base de toute existence dans le multivers.

Assembler les plans

Comme décrit dans le *Player's Handbook*, la cosmologie de base de D&D comprend plus d'une vingtaine de plans. À vous de décider quels plans inclure dans votre campagne en utilisant ceux qui existent, d'autres inspirés des mythes du monde réel ou en créant des plans de votre propre cru.

La plupart des campagnes de D&D exigent au minimum les éléments suivants :

- Un plan d'origine pour les fiélons.
- Un plan d'origine pour les célestes.
- Un plan d'origine pour les élémentaires.
- Un lieu de résidence pour les divinités, qui peut inclure un ou plusieurs des trois plans précédents.
- Une destination où se rendent les esprits des mortels après leur trépas, qui peut inclure un ou plusieurs des trois premiers plans.
- Un moyen de passer d'un plan à un autre.
- Un mode de fonctionnement pour les sorts et les monstres qui sont liés au plan astral ou éthéré.

Une fois que vous avez décidé quels plans utiliser dans votre campagne, vous pouvez éventuellement les insérer dans une cosmologie cohérente. Comme les déplacements entre les plans s'effectuent par des portails magiques qui les relient entre eux, même si cette méthode utilise les plans transitifs, la relation exacte qui existe entre les plans est un problème d'ordre essentiellement théorique. Aucun être du multivers ne peut observer l'arrangement des plans comme on regarde un diagramme dans un livre. Aucun mortel n'est à même de vérifier si le Mont Céleste est bien niché entre la Bytopie et l'Arcadie, mais c'est une construction théorique bien pratique basée sur les teintes philosophiques des trois plans et sur l'importance relative qu'ils accordent à la loi et au bien.

Les sages ont créé ces modèles théoriques pour donner du sens à la jungle des plans, en particulier au niveau des plans extérieurs. Les trois modèles les plus courants sont la Grande Roue, l'Arbre-Monde et l'Axe cosmique, mais vous pouvez tout à fait créer ou adapter le modèle de votre choix, en fonction de ce qui convient le mieux aux plans que vous comptez utiliser dans votre campagne.

La Grande Roue

La disposition cosmologique par défaut exposée dans le *Player's Handbook* présente les plans comme un groupe de

Inventer vos propres plans

Chacun des plans décrits dans ce chapitre a au moins un effet significatif sur les voyageurs qui s'y rendent. Quand vous créez vos propres plans, il est conseillé de suivre cet exemple. Créez un trait très simple que les joueurs remarqueront à coup sûr, qui ne crée pas trop de complications à la table de jeu et qui se retient facilement. Essayez de refléter ainsi la philosophie et l'atmosphère des lieux et pas seulement ses caractéristiques physiques.

roues concentriques, le plan matériel et ses échos se trouvant au centre. Les plans intérieurs forment une roue autour du plan matériel, qui est lui-même enveloppé dans le plan éthéré. Ensuite, les plans extérieurs forment une nouvelle roue autour et en arrière (ou au-dessus ou au-dessous) de ce noyau. Ils sont disposés selon leur alignement, l'Outreterre les reliant tous.

Cette disposition semble logique vu la manière dont le Styx traverse les plans inférieurs, reliant l'Achéron, les Neuf Enfers, la Géhenne, l'Hadès, les Carcères, les Abysses et le Pandémonium comme les perles d'un collier. Il existe cependant d'autres explications plausibles au cheminement du fleuve.

L'Arbre-Monde

Une autre disposition des plans les présente comme les racines et les branches d'un gigantesque arbre cosmique, au sens littéral comme figuré.

La cosmologie nordique, par exemple, est centrée sur l'Arbre-Monde, Yggdrasil, dont les trois racines touchent trois royaumes : Asgard (un plan extérieur qui inclut le Valhalla, le Vanaheim, l'Alfheim et d'autres régions), Midgard (le plan matériel) et Niflheim (le monde souterrain). Le Bifrost, le pont arc-en-ciel, est un plan transitif unique qui relie Asgard à Midgard.

Selon une autre représentation des plans de résidence des dieux, les plans célestes se trouvent dans les branches d'un Arbre-Monde tandis que les plans fiélons sont reliés entre eux par un fleuve de sang. Les plans neutres restent à part. Chacun de ces plans forme le domaine principal d'une ou plusieurs divinités et sert aussi de demeure à des créatures célestes ou fiélones.

L'Axe cosmique

Cette vision du cosmos place le plan matériel et ses échos entre deux royaumes opposés. Le plan astral (ou mer astrale) flotte au-dessus d'eux et sert de support aux domaines divins (les plans extérieurs). Le Chaos élémentaire s'étend sous le plan matériel. Il s'agit d'un unique plan élémentaire indifférencié où s'affrontent tous les éléments. Les Abysses s'ouvrent au fond du Chaos élémentaire, comme un trou dans la toile du cosmos.

D'autres visions

Lorsque vous construisez votre cosmologie, vous pouvez envisager les alternatives suivantes :

L'omnivers. Cette cosmologie très simple couvre le minimum : un plan matériel, des plans transitifs, un unique Chaos élémentaire, un Ciel où vivent les divinités bienveillantes et les célestes et un Monde souterrain où résident les divinités maléfiques et les fiélons.

Une myriade de plans. Dans cette cosmologie, d'innombrables plans s'agglutinent comme des bulles de savon et se chevauchent plus ou moins au hasard.

Le planétaire. Les plans extérieurs et intérieurs tournent en orbite autour du plan matériel sur lequel ils exercent plus ou moins d'influence, selon qu'ils s'approchent ou s'éloignent de lui. Le monde d'Éberron utilise ce modèle cosmologique.

La Route sinueuse. Dans cette cosmologie, chaque plan est une pause le long d'une route infinie. Chaque plan est adjacent à deux autres mais il n'y a pas forcément de cohésion entre les plans adjacents, un voyageur pouvant très bien passer des pentes du Mont Céleste à celles de la Géhenne.

Le mont Olympe. Dans la cosmologie grecque, le mont Olympe se dresse au centre du monde (le plan matériel), son pic s'élevant si haut qu'il forme un autre plan d'existence, l'Olympe, le domaine des dieux. Tous les dieux grecs hormis Hadès possèdent un domaine là-haut. En Hadès (nommé d'après son dirigeant), les âmes mortelles errent quelques temps sous forme d'ombres intangibles, jusqu'à ce qu'elles finissent par se dissoudre dans le néant. Le Tartare, la prison aux ténèbres éternelles où sont enfermés les titans, repose sous l'Hadès. Loin à l'ouest du monde connu sur le plan matériel se trouvent les Champs élyséens bénis, là où résident les âmes des grands héros.

La barge solaire. La cosmologie égyptienne se base sur le trajet quotidien du soleil qui traverse le ciel dans le plan matériel, descend vers les Champs des offrandes à l'ouest, là où les âmes des vertueux profitent à jamais de leur récompense éternelle, puis sous le monde jusque dans le royaume cauchemardesque des Douze heures de la nuit. La Barge solaire est un minuscule plan extérieur qui existe successivement dans le plan astral et dans les autres plans extérieur au fil de son voyage.

Le monde unique. Dans ce modèle, il n'y a pas d'autres plans d'existence mais le plan matériel comporte des zones comme les Abysses sans fond, l'éclatant Mont Céleste, l'étrange cité de Méchanus, la forteresse d'Achéron, et ainsi de suite. Tous les plans ne sont plus que des régions du monde que l'on peut atteindre par des moyens de locomotion ordinaires, bien qu'il faille fournir des efforts extraordinaires pour traverser la mer et gagner les îles bénies de l'Élysée, par exemple.

L'autre monde. Dans ce modèle, le plan matériel possède un jumeau qui joue le rôle de tous les autres plans. Comme le Feywild, il se superpose au plan matériel et l'on peut passer de l'un à l'autre là où la réalité est « plus mince » et où les deux mondes sont particulièrement proches : en traversant une grotte, en naviguant loin en mer, en entrant dans un rond de sorcière dans une forêt isolée... Ce monde possède des régions sinistres et maléfiques (les demeures de fiélons et de dieux malveillants), mais aussi des îles sacrées (où vivent des célestes et les esprits des morts bénis) et des royaumes où se déchaîne la fureur élémentaire. Cet autre monde est parfois placé sous la supervision d'une ville éternelle ou de quatre cités représentant chacune un aspect différent de la réalité. La cosmologie celtique présente un autre monde appelé Tír na nÓg et celle de quelques religions inspirées de mythes asiatiques possèdent un Monde des esprits similaire.

Les voyages planaires

Quand des aventuriers se rendent dans un autre plan d'existence, ils entament un voyage légendaire qui les oblige souvent à affronter des gardiens surnaturels et à franchir diverses épreuves. La nature du voyage et de ces épreuves dépendent en partie du mode de voyage choisi et si les aventuriers découvrent un portail magique ou utilisent un sort pour se déplacer.

Les portails planaires

Les yeux de [Raistlin] étudiaient le portail, examinant attentivement chaque détail, bien que ce ne fût pas vraiment nécessaire. Il l'avait déjà vu maintes fois dans ses rêves, éveillé comme endormi. Les sorts permettant de l'ouvrir étaient très simples, rien d'élaboré ni de compliqué. Il fallait apaiser chacune des cinq têtes de dragon qui l'entouraient et le protégeaient en prononçant la phrase appropriée. Et les prononcer dans le bon ordre. Mais une fois cela accompli, une fois que le Prêtre Vêtu de blanc aurait demandé à Paladine d'intercéder en leur faveur et de maintenir le portail ouvert, ils entreraient. Et il se refermerait derrière eux.

Et là, il devrait relever son plus grand défi.

— Margaret Weis et Tracy Hickman, *La Guerre des jumeaux*

« Portail » est le terme générique désignant une connexion interplanaire stationnaire reliant un point spécifique d'un plan à un point spécifique d'un autre plan. Certains portails ressemblent à une porte, une fenêtre vitrée ou un passage embrumé. Il suffit de les traverser pour changer de plan. D'autres portails sont des emplacements, comme un cercle de pierres dressées, une immense tour, un navire ou même une ville entière, qui existent sur plusieurs plans à la fois ou passent de l'un à l'autre. Certains sont des vortex, généralement liés à un lieu similaire sur le plan matériel, comme le cœur d'un volcan (menant au plan du feu) ou les profondeurs d'un océan (débouchant sur le plan de l'eau).

Franchir un portail planaire est parfois un moyen très simple pour se rendre du plan matériel jusqu'à un autre lieu sur un autre plan. La plupart du temps, cependant, un portail est l'occasion de vivre une aventure à part entière.

Tout d'abord, les aventuriers doivent découvrir un portail menant à la destination désirée. La majorité des portails se trouvent en des lieux isolés et l'emplacement d'un portail partage souvent des caractéristiques thématiques avec le plan sur lequel il débouche. Un portail menant à l'immense montagne Céleste peut, par exemple, se trouver au sommet d'un pic montagneux.

Ensuite, un portail est souvent protégé par des gardiens chargés de veiller à ce qu'aucun individu indésirable ne le traverse. Selon la destination, les « individus indésirables » peuvent être des personnages maléfiques, des gens bienveillants, des lâches, des voleurs, toute personne vêtue d'une robe ou toute créature mortelle. Le gardien du portail est souvent une puissante créature magique, comme un sphinx, un génie, un titan ou un natif du plan de destination.

Enfin, la plupart des portails ne restent pas ouverts en permanence, ils s'activent dans des situations particulières ou quand quelqu'un remplit certaines conditions. Toute exigence vraisemblable peut servir de condition, mais voici les plus courantes :

Le moment. Le portail fonctionne seulement à un moment précis : à la pleine lune sur le plan matériel, tous les dix jours ou encore quand les étoiles occupent une position particulière. Une fois ouvert, le portail ne le reste pas indéfiniment. Il peut par exemple rester ouvert pendant trois jours après la pleine lune, une heure ou encore 1d4+1 rounds.

La situation. Le portail fonctionne seulement dans une situation donnée, par exemple par une nuit claire, quand il pleut ou quand on lance un certain sort à proximité.

Le hasard. Un tel portail s'active pour une période aléatoire et se referme pour une durée tout aussi incertaine. En général, ce portail laisse passer 1d6+6 voyageurs puis se referme pour 1d6 jours.

Le mot de commande. Le portail fonctionne seulement si on prononce un mot de commande bien défini. Parfois il faut le dire en franchissant le portail (qui, sans cela, n'est qu'une porte, une fenêtre ou une ouverture similaire), d'autres fois il faut le prononcer pour que le portail s'ouvre et ce dernier ne reste actif qu'un court instant.

La clef. Le portail fonctionne si le voyageur a un objet particulier en sa possession, ce dernier faisant office de clef. Il peut s'agir d'un objet ordinaire ou d'un objet spécialement créé pour ouvrir le portail. La ville de Sigil, au-dessus de l'Outreterre, est appelée la cité des Portes car elle possède un nombre vertigineux de portails fonctionnant avec de telles clefs.

Il se peut que les personnages partent pour de nouvelles aventures une fois qu'ils ont découvert quelles conditions remplir pour ouvrir un portail, s'il leur faut chercher un objet-clef, consulter une vieille bibliothèque en quête d'un mot de commande ou encore se renseigner auprès d'un sage pour connaître le moment idéal pour traverser un portail.

Les sorts

Sarya leva les mains et commença à déclamer un sort très puissant, l'un des plus dangereux qu'elle connaissait, un sort conçu pour abattre une partie des barrières entre les plans et créer un pont temporaire avec un autre royaume d'existence. Le mythal frémit en réponse, le pouls intangible de l'antique objet s'accordant sur une nouvelle note. Sarya ignora le changement dans la pierre du mythal et continua, terminant son sort de portail avec assurance et maîtrise.

« Le portail est ouvert, cria-t-elle. Malkizid, viens à moi ! »

Un grand anneau ou une grande boucle de magie dorée se solidifia dans les airs devant Sarya. À travers, elle aperçut le royaume de Malkizid, une étendue infernale désolée et parcheminée, avec des crevasses balayées par les vents et un ciel noir menaçant déchiré d'éclairs cramoisis. L'archidiable Malkizid apparut alors de l'autre côté du portail et, d'un pas souple, le franchit pour passer de son plan infernal à la chambre du mythal.

— Richard Baker, *Farthest Reach*





Certains sorts donnent un accès direct ou indirect à d'autres plans d'existence. *Changement de plan* et *portail* peuvent transporter les aventuriers directement sur un autre plan d'existence, avec un degré de précision variable. *Forme éthérée* leur permet de se rendre sur le plan éthéré tandis que le sort *projection astrale* leur permet de se projeter sur le plan astral et de gagner ensuite les plans extérieurs.

Changement de plan. Ce sort a deux limitations essentielles. La première, c'est sa composante matérielle, à savoir une sorte de petit diapason en métal harmonisé avec le plan de destination voulu. Pour que le sort fonctionne, il faut que la fréquence appropriée résonne au bon endroit. De plus, le diapason doit être fabriqué dans le bon matériau (qui se trouve parfois être un alliage complexe) pour concentrer correctement la magie du sort. La fabrication du diapason est un processus onéreux (au moins 250 po) et le simple fait de chercher tous les éléments spécifiques indispensables à cette fabrication débouche parfois sur une aventure. Après tout, peu de gens se rendent volontairement dans les profondeurs des Carcères et ils sont encore moins nombreux à savoir quel genre de diapason permet de gagner ce plan.

Ensuite, le sort n'envoie pas le lanceur à un endroit précis, à moins que celui-ci ne possède des informations spécifiques. S'il connaît la séquence de symboles d'un cercle de téléportation situé sur un autre plan, il peut se rendre directement dans ce cercle mais il est encore plus difficile de se procurer ce genre d'informations que les caractéristiques du diapason nécessaire au voyage. À défaut de posséder les bonnes informations, le sort transporte le lanceur quelque part non loin de la destination désirée et les aventuriers devront donc sûrement voyager un peu pour atteindre l'objet de leur quête planaire.

Portail. Ce sort ouvre un portail relié à un point spécifique d'un autre plan d'existence. Il s'agit d'un raccourci vers une destination planaire, qui permet de contourner une bonne partie des gardiens et des épreuves qui viennent généralement animer le trajet. Cependant, il s'agit d'un sort de niveau 9, qui est donc hors de portée de la plupart des personnages en dehors des plus puissants et il n'a aucun effet sur les obstacles qui attendent les voyageurs à l'arrivée.

Ce sort est puissant, mais pas infaillible. Une divinité, un seigneur démon ou une autre entité tout aussi puissante peut tout à fait empêcher un tel portail de s'ouvrir au sein de son domaine.

Le plan astral

Halisstra ouvrit les yeux. Elle se trouvait à la dérive dans une mer d'argent infinie. De doux nuages gris passaient lentement dans le lointain tandis que d'étranges filaments noirs se tordaient violemment à travers les cieux, leurs extrémités ancrées si loin qu'elle ne les apercevait même pas, alors que leur segment médian tournoyait follement comme des fils roulant entre les doigts d'un enfant. Elle jeta un regard vers le bas, pour voir ce qui la maintenait en l'air, mais sous ses pieds et partout ailleurs, elle ne vit rien d'autre que ce curieux ciel d'argent.

Surprise par cette vue, elle inspira violemment et sentit ses poumons s'emplir de quelque chose de plus sucré et peut-être plus solide que de l'air, mais cette matière ne la fit ni suffoquer ni étouffer, elle semblait parfaitement adaptée à elle. Un frisson électrique la parcourut alors qu'elle se laissait fasciner par le simple fait de respirer.

— Richard Baker, *Condamnation*

Le plan astral est le royaume de la pensée et des rêves. Là, les visiteurs se déplacent sous forme d'âmes désincarnées pour atteindre les plans extérieurs. Le plan se présente comme une mer argentée infinie, partout semblable que l'on regarde vers le haut ou vers le bas, où des volutes tournoyantes blanches et grises évoluent au milieu de poussières lumineuses ressemblant à des étoiles lointaines. La majeure partie du plan astral est une vaste étendue s'étendant à l'infini. Les visiteurs tombent parfois sur le cadavre pétrifié d'un dieu décédé ou sur des éclats de roches qui dérivent à jamais dans le vide argenté. Il est cependant bien plus fréquent d'y trouver des mares de lumière magique colorée qui scintillent comme des pièces de monnaies luisantes et tournoyantes.

Les créatures qui se trouvent sur le plan astral ne vieillissent pas et ne souffrent ni de la faim ni de la soif, c'est pourquoi les humanoïdes qui vivent sur le plan astral (comme les githyankis) établissent des avant-postes sur d'autres plans, souvent le matériel, afin que leurs enfants puissent grandir et atteindre la maturité.

Un voyageur qui se trouve sur le plan astral peut se déplacer simplement en exprimant sa volonté de bouger en pensée, bien que les distances aient peu de sens. En combat, en revanche, la vitesse de déplacement au sol d'une créature (en mètres) est égale à sa valeur d'Intelligence. Plus la créature est intelligente, plus elle a de facilités à contrôler ses mouvements par la seule force de sa volonté.

La projection astrale

Pour effectuer un voyage dans le plan astral via le sort *projection astrale*, il faut y projeter sa conscience. Les gens procèdent généralement ainsi quand ils cherchent un portail vers le plan extérieur qu'ils désirent visiter. Comme les plans extérieurs tiennent autant du domaine spirituel que physique, cela permet à un visiteur de se manifester sur le plan extérieur de destination comme s'il s'y était rendu physiquement, mais comme dans un rêve. La mort d'un personnage (soit sur le



plan astral, soit sur le plan de destination) ne lui inflige pas de dégâts. Un personnage qui voyage sur le plan astral ne peut réellement mourir plan astralque si l'on tranche sa corde argentée pendant qu'il s'y trouve (ou que son corps physique resté sans défense sur le plan matériel ne succombe). C'est pourquoi les personnages de haut niveau se rendent parfois dans les plans extérieurs via une *projection astrale* plutôt que de franchir un portail ou d'utiliser un sort plus direct.

Bien peu de choses sont capables de trancher la corde argentée d'un voyageur. Le danger le plus courant vient des vents psychiques (décrits plus loin). Les légendaires épées d'argent des githyankis ont aussi ce pouvoir. Un personnage qui se rend physiquement dans le plan astral (via un *changement de plan* ou en passant par l'un des rares portails qui mènent là) n'a pas de corde argentée.

Les mares colorées

Les portails menant du plan astral à d'autres plans apparaissent sous forme de flaques de couleurs ondulantes en deux dimensions, de 1d6×3 mètres de diamètre. Pour se rendre sur un autre plan, il faut repérer une mare colorée menant à l'endroit désiré. On peut identifier la destination des mares en se référant à leur couleur, comme indiqué dans la table Les mares colorées astrales. Il faut un peu de chance pour trouver une mare de la bonne couleur : un voyageur trouve la flaque idoine après 1d4×10 heures de trajet.

Les mares colorées astrales

d20	Plan	Couleur de la mare
1	Ysgard	Indigo
2	Limbes	Noir de jais
3	Pandémonium	Magenta
4	Abysses	Améthyste
5	Carcères	Olive
6	Hadès	Rouille
7	Géhenne	Brun roux
8	Neuf Enfers	Rubis
9	Achéron	Rouge feu
10	Méchanus	Bleu diamant
11	Arcadie	Safran
12	Mont Céleste	Or
13	Bytopie	Ambre
14	Élysée	Orange
15	Terres des Bêtes	Vert émeraude
16	Arborée	Bleu saphir
17	Outreterre	Brun cuir
18	Plan éthéré	Blanc spiralé
19–20	Plan matériel	Argent

Le vent psychique

Un vent psychique n'est pas une bourrasque physique, comme celles du plan matériel, mais une tornade de pensées qui s'abattent sur l'esprit des voyageurs plutôt que sur leur corps. Il est fait de souvenirs perdus, d'idées oubliées, d'interrogations mineures et de peurs subconscientes qui s'égarent dans le plan astral et s'y agglomèrent pour former cette force puissante.

Il est possible de deviner l'approche d'un vent psychique au rapide assombrissement du ciel gris-argenté qui le précède. Il suffit de quelques rounds pour que la zone devienne aussi sombre qu'une nuit sans lune. Tandis que la lumière disparaît, le voyageur se trouve rapidement secoué et ballotté comme si le plan lui-même se rebellait contre la tempête en approche. Le vent psychique repart et continue son chemin aussi rapidement qu'il est venu et le ciel revient à la normale en quelques rounds.

Un vent psychique a deux effets : l'un sur la localisation et l'autre sur le mental. Si des voyageurs se déplacent en groupe, ils subissent tous le même effet au niveau de leur localisation. Par ailleurs, chaque personnage affecté par le vent doit faire un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15. En cas d'échec, le voyageur subit également l'effet mental. Lancez un d20 à deux reprises (une fois pour chaque effet) et consultez la table Les effets du vent psychique pour déterminer l'effet de localisation et l'effet mental.

Les effets du vent psychique

d20	Effet sur la localisation
1–8	Dévié : ajoutez 1d6 heures de voyage.
9–12	Déporté : ajoutez 3d10 heures de voyage.
13–16	Perdu : à la fin de la période de voyage, les personnages n'arrivent pas à la destination initialement prévue.
17–20	Envoyé dans un plan aléatoire au travers d'une mare colorée (lancez le dé dans la table des Mares colorées astrales).

d20	Effet mental
1–8	Étourdi pendant 1 minute. Un personnage peut refaire un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour mettre un terme à l'effet sur sa personne.
9–10	Folie passagère (voir le chapitre 8)
11–12	11 (2d10) dégâts psychiques
13–16	22 (4d10) dégâts psychiques
17–18	Folie persistante (voir chapitre 8)
19–20	Inconscient pendant 5 (1d10) minutes. L'effet prend fin si un personnage affecté subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour le réveiller en le secouant.

Les rencontres sur le plan astral

Des voyageurs planaires et des réfugiés venus des autres plans parcourent les étendues du plan astral. Les principaux habitants du plan astral se nomment les githyankis. Ils forment une race de parias et de pillards qui voguent à bord de navires astraux élancés, massacrant les voyageurs de l'Astral et pillant les plans touchés par l'astral. Leur ville, Tu'narath, flotte dans le plan astral sur un morceau de roche qui n'est autre que le cadavre d'un dieu.

Les célestes, les fiélons et les explorateurs mortels sillonnent souvent le plan astral en quête de la mare colorée qui les mènera à la destination de leur choix. Si les personnages s'attardent trop longtemps dans l'astral, ils risquent de se heurter à un ange, un démon, un diable, une guenaude nocturne, un yugoloth ou d'autres voyageurs planaires.

Le plan éthéré

Tamlin sentit une main se poser sur lui et son corps se dissiper comme de la brume. Les cris et les hurlements semblaient à présents résonner dans le lointain. Les murs qui l'entouraient n'étaient plus que des ombres grises. Rivalen et Brennus se tenaient à ses côtés.

« Le plan éthéré, expliqua Rivalen. Le souffle du dragon ne peut pas nous affecter ici. »

— Paul S. Kemp, *Shadowstorm*

Le plan éthéré est une dimension noyée dans le brouillard. Ses « rives » se nomment la Frontière éthérée et se superposent au plan matériel et aux plans intérieurs. Ainsi, toute zone de ces plans possède un équivalent sur le plan éthéré. Dans la Frontière éthérée, la visibilité est limitée à 18 mètres. Le cœur du plan se compose d'une région de brumes tournoyantes appelée les Profondeurs éthérées où la visibilité est limitée à 9 mètres.



Un personnage peut utiliser le sort *forme éthérée* pour pénétrer dans la Frontière éthérée. Le sort *changement de plan* lui permettra de gagner la Frontière éthérée ou bien les Profondeurs éthérées mais, à moins que la zone de destination choisie ne soit un endroit bien spécifique ou un cercle de téléportation, il est susceptible d'arriver n'importe où sur le plan.

La Frontière éthérée

Un voyageur peut observer n'importe quel plan depuis la Frontière éthérée à condition que cette dernière le chevauche, mais l'image qu'il aura du plan lui apparaît affadie et indistincte : ses couleurs se fondent les unes dans les autres et ses contours deviennent flous. Les occupants de l'éthéré observent les plans alentour comme à travers du verre dépoli et ils ne peuvent pas voir à plus de 9 mètres dans ces plans. En revanche, le plan éthéré est généralement invisible aux yeux des habitants des plans qu'il chevauche, sauf s'ils recourent à la magie.

Normalement, les créatures qui se trouvent sur la Frontière éthérée ne peuvent pas attaquer les créatures qui se trouvent sur un plan superposé et inversement. Un voyageur de l'Éthéré est invisible et parfaitement silencieux pour quelqu'un se trouvant sur un plan juxtaposé. Les objets solides se trouvant sur ce plan ne gênent pas les mouvements des créatures de la Frontière éthérée. Quelques êtres vivants et effets magiques font exception à cette règle (dont tout ce qui se compose de force magique). Le plan éthéré est donc idéal pour les opérations de reconnaissance, pour espionner ses adversaires et pour se déplacer sans se faire repérer. Le plan éthéré désobéit également aux lois de la gravité : une créature peut s'y déplacer vers le haut ou le bas avec autant de facilité que si elle marchait sur la terre ferme.

Les Profondeurs éthérées

Pour atteindre les Profondeurs éthérées, il faut avoir recours à un sort de *changement de plan*, de *portail* ou encore franchir un portail magique. Les visiteurs qui arrivent dans ce plan se trouvent enveloppés d'une brume tournoyante. Des rideaux de vapeurs colorées sont éparpillés dans tout le plan et il suffit d'en franchir un pour se retrouver dans une région de la Frontière éthérée menant à un plan intérieur spécifique, au plan matériel, au Feywild ou au Shadowfell. La couleur du rideau indique le plan que jouxte la région de la Frontière éthérée de destination, comme indiqué dans la table Les rideaux éthérés.

Les rideaux éthérés

d8	Plan	Couleur du rideau
1	Plan matériel	Turquoise vif
2	Shadowfell	Gris terne
3	Feywild	Blanc opalescent
4	Plan de l'air	Bleu clair
5	Plan de la terre	Brun rougeâtre
6	Plan du feu	Orange
7	Plan de l'eau	Vert
8	Chaos élémentaire	Mélange de couleurs mouvantes

Un voyage au sein des Profondeurs éthérées pour se rendre d'un plan à un autre ne ressemble en rien à un trajet physique ordinaire. La distance n'a ici aucun sens et bien que les voyageurs aient l'impression de pouvoir se déplacer par un simple acte de volonté, ils n'ont aucun moyen d'évaluer leur

vitesse et il leur est difficile de conserver la notion du temps. Passer d'un plan à un autre via les Profondeurs éthérées prend 1d10×10 heures, peu importe le point de départ et la destination. En revanche, quand des créatures se battent, on considère qu'elles se déplacent à leur vitesse normale.

Les cyclones éthérés

Un cyclone éthéré est une colonne serpentine qui tourbillonne à travers le plan. Il apparaît brutalement, arrache et tord toutes les formes éthérées se trouvant sur son passage et emporte les débris au loin. Les voyageurs disposant d'une valeur de Sagesse (Perception) passive de 15 ou plus perçoivent l'arrivée du cyclone 1d4 rounds à l'avance, sous forme de vrombissement sourd dans la matière éthérée. À moins que les voyageurs n'atteignent un rideau ou un portail les menant ailleurs avant que le cyclone ne les rejoigne, ils sont soumis à ses effets. Lancez 1d20 dans la table Les cyclones éthérés pour savoir comment ce dernier affecte les créatures alentour.

Les cyclones éthérés

d20	Effet
1–12	Rallongement du voyage
13–19	Emporté sur la Frontière éthérée correspondant à un plan aléatoire (lancez le dé dans la table des Rideaux éthérés)
20	Projeté sur le plan astral

Le plus souvent, le cyclone éthéré rallonge la durée du voyage. Chaque membre d'un groupe voyageant ensemble doit faire un jet de sauvegarde de Charisme DD 15. Si la moitié du groupe au moins réussit, le voyage leur prend 1d10 heures de plus que prévu. Sinon, le temps de trajet est doublé. Il arrive parfois qu'un groupe soit soufflé sur la Frontière éthérée correspondant à un plan aléatoire. Encore plus rarement, le cyclone déchire la trame du plan et projette le groupe sur le plan astral.

Les rencontres du plan éthéré

La plupart des rencontres qui se produisent sur la Frontière éthérée mettent en scène des créatures du plan matériel dont les sens ou les aptitudes fonctionnent sur le plan éthéré (comme c'est le cas pour les araignées de phase, par exemple). Les fantômes sont également à même de se déplacer entre les plans Matériel et Éthéré.

Au cœur des Profondeurs éthérées, les personnages rencontrent surtout d'autres voyageurs venus des plans intérieurs (comme des élémentaires, des génies et des salamandres), ainsi que quelques célestes, fiélons et fées.

Le Feywild

Franchir le portail, ce fut comme d'entrer dans un bon bain chaud, bien que l'air restât frais. Au début, tout s'atténua : le rugissement du torrent sur les rochers en contrebas, le chant des grenouilles et des criquets sur la berge, le brouhaha étouffé de la ville derrière lui... Un instant plus tard, une explosion de vie éclata. Le chœur des grenouilles et des oiseaux nocturnes résonna dans la nuit, l'air s'emplit des senteurs de l'automne, la lune baigna les fleurs de lueurs iridescentes bleues, violettes et argentées et le fracas du torrent se mua en symphonie complexe.

— James Wyatt, *Oath of vigilance*

Le Feywild, aussi appelé plan de la Féerie, est une terre faite de merveilles et de lumières douces, un lieu de musique et de mort. C'est le royaume du crépuscule éternel où des lumières féeriques oscillent au gré d'une douce brise et où de grosses lucioles bourdonnent dans les bosquets et les champs. Le ciel porte les couleurs d'un crépuscule éternel bien que le soleil ne se couche (ou ne se lève) jamais : il reste immobile, bas sur l'horizon. Loin des régions peuplées où règnent les fées seelies de la Cour d'été, la terre est un véritable fouillis de buissons et de marais sirupeux, le terrain de chasse idéal pour les fées unseelies.

Le Feywild existe en parallèle avec le plan matériel, comme une dimension alternative qui occupe le même emplacement dans la cosmologie. Le paysage du Feywild reflète le monde naturel mais lui donne des caractéristiques spectaculaires. Quand un volcan s'élève sur le plan matériel, une montagne couronnée d'un cristal gargantuesque où brûle un feu intérieur se dresse dans le Feywild. Un large fleuve boueux sur le plan matériel peut avoir pour écho un ruisseau sinueux et cristallin d'une grande beauté. Un marais peut se refléter comme une immense étendue marécageuse noire et sinistre. Un voyageur qui, se rendant en Féerie sauvage, quitte des ruines sur le plan matériel peut se retrouver soudain à la porte du château d'une archifée...

Le Feywild est habité par des créatures sylvestres comme des elfes, des dryades, des satyres, des pixies et des esprits follets, ainsi que des centaures et des créatures magiques comme des chiens esquiveurs, des dragons féeriques, des sylvaniens et des licornes. Les régions les plus sombres du plan abritent des êtres maléfiques comme des guenaudes, des végétaux malades, des gobelins, des ogres et des géants.

Les carrefours féeriques

Les carrefours féeriques irradient de beauté et de mystère. Ce sont des zones du plan matériel qui possèdent un reflet presque identique dans le Feywild, créant un portail là où les deux plans se touchent. Un voyageur peut traverser un carrefour féerique en entrant dans une clairière, en pataugeant dans une mare, en s'avançant dans un cercle de champignons ou en rampant sous un tronc d'arbre. De son point de vue, il a juste l'impression que ses pas l'ont emporté dans le Feywild, tandis qu'aux yeux d'un observateur extérieur, il a soudain disparu.

Comme certains autres portails entre les plans, la plupart des carrefours féeriques s'ouvrent rarement. Un

Les fées seelies et unseelies

Deux reines ont établi leur cour dans le Feywild et la plupart des fées ont prêté allégeance à l'une ou l'autre. La reine Titania et sa cour d'Été dirigent les fées seelies tandis que la Reine de l'air et des ténèbres, dirigeante de la cour du Crépuscule, règne sur les unseelies.

Les notions de seelies et d'unseelies ne sont pas directement liées aux concepts de bien et de mal, bien que nombre de mortels le pensent. Bon nombre de seelies sont bienveillantes tandis que nombre d'unseelies sont des êtres maléfiques, mais leur antagonisme découle surtout de la rivalité jalouse qui oppose leurs reines, et non de concepts moraux abstraits. Les habitants enlaidis du Feywild, comme les fomoriens et les guenaudes, ne sont quasiment jamais membres d'une cour et certaines fées indépendantes refusent de s'affilier à l'une ou l'autre des cours. Les deux cours se font parfois la guerre, mais elles rivalisent aussi lors de compétitions plus ou moins amicales et concluent parfois des alliances mineures en secret.



portail pourra s'ouvrir seulement à la pleine lune, un autre à l'aube d'un jour particulier ou pour quelqu'un portant un certain type d'objet. Un carrefour féerique peut se fermer définitivement si la zone située dans un plan ou l'autre subit des modifications drastiques, par exemple si quelqu'un construit un château dans la clairière du côté du plan matériel.

Règles optionnelles : la magie du Feywild

De nombreuses histoires parlent d'enfants kidnappés par des créatures féeriques et emportés sur Feywild, qui seraient revenus des années plus tard auprès de leurs parents sans avoir vieilli d'un seul jour, mais sans garder aucun souvenir de leurs ravisseurs ou du royaume où ils ont été emmenés. De même, les aventuriers qui reviennent d'un séjour en Feywild sont souvent effrayés en remarquant que le temps ne s'écoule pas de la même manière sur ce plan et sur le plan matériel et que leurs souvenirs sont confus. Vous pouvez utiliser les règles optionnelles suivantes pour représenter l'étrange magie qui imprègne ce plan.

La perte de mémoire

Une créature qui quitte le Feywild doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. Les créatures féeriques réussissent automatiquement ce jet, tout comme les créatures possédant le trait ascendance féerique. Une créature qui rate son jet de sauvegarde ne garde aucun souvenir du temps passé en Feywild. Si elle réussit son jet, ses souvenirs restent intacts, bien qu'un peu confus. Tout sort mettant fin aux malédictions peut restaurer les souvenirs ainsi perdus.

La distorsion temporelle

Le temps semble s'écouler normalement dans le Feywild et, pourtant, il se peut qu'en quittant le plan, les personnages qui ont passé une journée là-bas se rendent compte qu'il s'est passé plus ou moins de temps dans le reste du multivers.

Quand une créature ou un groupe de créatures quitte le Feywild après y avoir passé au moins une journée, vous pouvez décider du temps qu'elle y a réellement passé en fonction de ce qui convient le mieux à votre campagne ou bien lancer un dé dans la table Distorsion temporelle du Feywild. Un sort de *souhait* peut dissiper cet effet sur un maximum de dix créatures. Certaines fées très puissantes sont capables d'accorder un tel souhait et le feront si les bénéficiaires acceptent de se soumettre à un sort de *quête* et d'accomplir une mission après que le *souhait* a été lancé.

La distorsion temporelle du Feywild

d20	Résultat
1–2	Les jours deviennent des minutes
3–6	Les jours deviennent des heures.
7–13	Aucun changement
14–17	Les jours deviennent des semaines
18–19	Les jours deviennent des mois
20	Les jours deviennent des années

Le Shadowfell

Riven se tenait dans la plus haute salle de la tour centrale de sa citadelle, une forteresse faite d'ombres et de pierre noire, taillée en relief dans la paroi abrupte d'un pic déchiqueté ... La voûte noire et sans étoile du ciel de ce plan s'étendait au-dessus d'un paysage de noir et de gris où vivaient les sombres simulacres de choses réelles. Des ombres, des âmes en peine, des spectres, des fantômes et d'autres morts-vivants flottaient dans les airs autour de la citadelle ou rodaient dans les collines et les plaines alentour, si nombreux que leurs yeux luisants ressemblaient à des nuées de lucioles. Il sentait les ténèbres dans tout ce qui l'entourait, comme une extension de lui-même, et ce sentiment lui donnait l'impression d'être bien trop important.

— Paul S. Kemp, *The Godborn*

Le Shadowfell, aussi appelé plan de l'Ombre, est une dimension faite de noir, de gris et de blanc où toutes les autres couleurs ont disparu. C'est un lieu de ténèbres qui déteste la lumière, avec un ciel d'un noir d'encre où ne brille ni soleil ni étoiles.

Le Shadowfell chevauche le plan matériel de la même manière que le Feywild. En dehors de ses paysages privés de couleur, il ressemble fort au plan matériel. Les points de repère du Matériel sont encore reconnaissables dans le Shadowfell mais ils sont déformés et pervertis, des reflets difformes de ce qui existe sur le plan matériel. Quand une montagne s'élève dans le plan matériel, c'est un escarpement rocheux déchiqueté évoquant un crâne, une pile de déchets ou les ruines d'un château autrefois imposant qui se dresse dans le Shadowfell. Dans le Shadowfell, les forêts sont sombres et leurs arbres difformes tendent leurs branches pour accrocher les capes des voyageurs et tordent leurs racines pour les faire trébucher.

Des dragons d'ombre et des morts-vivants rôdent sur ce plan désolé, ainsi que toutes sortes de créatures qui prospèrent dans les ténèbres, comme les manteleurs et les mantes obscures.

Les carrefours obscurs

Les carrefours obscurs ressemblent aux carrefours féeriques, dans la mesure où il s'agit d'endroits où le voile séparant le plan matériel du Shadowfell est si mince qu'une créature peut passer de l'un à l'autre en quelques pas. Une tache d'ombre dans l'angle d'une crypte poussiéreuse peut se révéler être un carrefour obscur, tout comme une tombe ouverte. Un carrefour obscur se forme dans les endroits sinistres où s'attardent les esprits ou la puanteur de la mort, comme les champs de bataille, les cimetières et les tombes. Ils se manifestent seulement dans les ténèbres et se referment dès que la lumière les effleure.

Le domaine de l'Épouvante

Dans les coins les plus reculés du Shadowfell, les risques sont grands de gagner des demi-plans terrifiants où règnent des êtres maudits empreints d'une incroyable malveillance. Le plus connu reste la Barovie, une vallée surplombée par les hautes tours du château de Ravenloft, où règne le comte Stradh von Zarovich, le premier vampire. Des êtres du Shadowfell appelés les Sombres Puissances ont créé ces domaines pour servir de prisons à ces « seigneurs noirs » et y ont aussi, par cruauté ou négligence, piégé d'innocents mortels.



Règle optionnelle : le désespoir du Shadowfell

Une atmosphère mélancolique imprègne le Shadowfell, à tel point qu'un séjour prolongé risque de plonger les personnages dans le désespoir, comme le montre cette règle optionnelle.

Quand vous estimez le moment venu (mais généralement pas plus d'une fois par jour), vous pouvez exiger qu'un personnage qui n'est pas natif du Shadowfell fasse un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. S'il échoue, il se laisse sombrer dans le désespoir. Lancez un d6 dans la table Le désespoir du Shadowfell pour savoir comment ce sentiment l'affecte. Vous pouvez remplacer certains effets par d'autres de votre cru.

Le désespoir du Shadowfell

d6	Effet
1–3	**Apathie.** Le personnage est désavantagé sur ses jets de sauvegarde contre la mort et sur ses tests de Dextérité pour déterminer l'initiative. Il acquiert le défaut suivant : « Je pense que je suis incapable de faire quoi que ce soit de bien, pour rien ni personne. »
4–5	**Terreur.** Le personnage est désavantagé sur tous ses jets de sauvegarde et acquiert le défaut suivant : « Je suis sûr que je vais mourir ici. »
6	**Folie.** Le personnage est désavantagé sur ses jets de caractéristique et ses jets de sauvegarde basés sur l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme et acquiert le défaut suivant : « Je ne sais plus ce qui est réel ou non. »

Si un personnage souffre déjà d'un effet de désespoir et rate ce jet de sauvegarde, le nouvel effet remplace l'ancien. Après un long repos, un personnage peut arriver à surmonter son désespoir s'il réussit un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. (Le DD est plus élevé car il est plus difficile de se débarrasser d'un désespoir bien ancré.) Si le personnage réussit son jet, l'effet de désespoir ne l'affecte plus.

Un sort d'*apaisement des émotions*, tout comme n'importe quel sort ou effet magique capable de lever une malédiction, peut aussi permettre de dissiper le désespoir.

Nuiéternelle

La ville de Neverwinter, dans les Royaumes oubliés, a un sombre reflet dans le Shadowfell : la ville de Nuiéternelle. C'est une cité faite d'édifices de pierre lézardée et de bois vermoulu. Ses routes sont faites de poussière tombale compactée et il manque tant de pierres dans les rares rues pavées qu'on les dirait marquées par la vérole. Le ciel qui la surplombe est d'un gris cadavérique et la brise qui la traverse est si froide et humide qu'elle fait naître des frissons.

Parmi les habitants vivants de cette cité, on trouve des nécromanciens déments, des fournisseurs corrompus de chair humaine, des adorateurs de divinités maléfiques et d'autres individus qui ont su se rendre assez utiles pour y survivre et qui sont assez fous pour vouloir habiter là-bas. Mais les vivants ne forment qu'une minorité de la population de Nuiéternelle, car le gros des citadins se compose de morts-vivants. Des zombis, des nécrophages, des vampires et d'autres morts-vivants se sont installés là, sous l'œil vigilant de la caste dirigeante : des goules intelligentes dévoreuses de chair.

Si l'on en croit la rumeur, cet horrible endroit serait le reflet d'une ville dans chaque monde.

Les plans intérieurs

Il gisait sur le dos, sur la pierre cuite et fumante, le regard fixé sur un ciel d'un gris de fumée éclairé par des feux si lointains qu'on ne les apercevait même pas. Autour de lui, une mer de feu crachait des jets de gaz et de flammes. Le plan élémentaire du Feu.

Loués soient les déchus, se dit Vhok. Je n'aurais jamais cru être aussi heureux de me retrouver là.

— Thomas M. Reid, *The Gossamer Plain*

Les plans intérieurs entourent et englobent le plan matériel et ses échos, apportant la substance élémentaire brute à partir de laquelle tous les mondes ont été créés. Les quatre plans élémentaires (de l'Air, de la Terre, du Feu et de l'Eau) forment un anneau autour du plan matériel et sont suspendus dans un royaume tourbillonnant appelé le Chaos élémentaire. Tous ces plans sont liés entre eux et les régions frontalières entre eux sont parfois décrites comme des plans à part entière.

À leur lisière, là où ils sont le plus près du plan matériel (au sens conceptuel sinon géographique), ils ressemblent à des régions du plan matériel. Les quatre éléments s'y mêlent comme sur le plan matériel pour former une terre, une mer et un ciel, mais l'élément dominant exerce une influence plus forte que les autres sur l'environnement qui reflète alors ses qualités fondamentales.

Parmi les habitants de cet anneau intérieur, on trouve des aarakocras, des azers, des tortues-dragons, des gargouilles, des génies, des méphites, des salamandres et des xorns. Certaines de ces créatures sont originaires du plan matériel et toutes peuvent s'y rendre (si elles ont accès à la magie requise) et y survivre.

Plus l'on s'éloigne du plan matériel, plus les plans élémentaires deviennent étrangers et hostiles. Là-bas, dans les régions les plus reculées, les éléments existent sous leur forme la plus pure : de vastes étendues de terre solide, un feu ronflant, une eau cristalline et un air pur. Toute substance étrangère est extrêmement rare : on trouve très peu d'air aux confins du plan de la terre et l'on trouve bien peu de terre dans les contrées les plus lointaines du plan du feu. Ces étendues sont bien moins hospitalières que les régions frontalières pour les visiteurs venus du plan matériel et elles sont peu connues. Quand quelqu'un parle du plan du feu, il fait donc généralement référence à sa lisière.

Les régions les plus reculées appartiennent à des esprits élémentaires que l'on peine à identifier comme étant des créatures. Les êtres que l'on appelle des élémentaires vivent là-bas, ainsi que les Princes du Mal élémentaire (des êtres primordiaux faits de fureur élémentaire à l'état brut) et des esprits élémentaires que les lanceurs de sorts peuvent lier à des galeb dhurs, des golems, des traqueurs invisibles, des magmins et des sibylles de l'eau. Tant que ces créatures se trouvent sur leur plan natal, elles n'ont pas besoin de nourriture ou d'autre source de sustentation car ce sont les énergies élémentaires qui saturent ces plans qui les alimentent.

Le Chaos élémentaire

Aux confins des plans élémentaires, les éléments purs se dissolvent et fusionnent dans un tumulte d'énergies opposées et le fracas de substances se heurtant, en un lieu nommé le Chaos élémentaire. On y trouve aussi des élémentaires mais ils restent rarement longtemps, préférant le confort de leur plan natal. Des récits parlent d'étranges

élémentaires hybrides originaires du Chaos élémentaire mais il est bien rare que l'on aperçoive une telle créature sur un autre plan.

LE PLAN DE L'AIR

Par essence, l'air est mouvement, animation et inspiration. L'air représente le souffle de la vie, les vents du changement, la brise fraîche qui dissipe le brouillard de l'ignorance et apporte une bouffée d'air frais dans l'air vicié des vieilles idées.

Le plan de l'air est une vaste étendue vide et battue par des vents constants et de forces variables. Ça et là, des blocs de terre dérivent dans les airs, vestiges d'invasions ratées des habitants du plan de la terre. Ces mottes de terre servent de demeures aux créatures faites d'air élémentaire et nombre d'entre elles sont couvertes de végétation luxuriante. D'autres êtres vivent sur des bancs de nuage imprégnés d'assez de magie pour se comporter comme des surfaces solides capable de supporter le poids de villes et de châteaux.

Sur ce plan, les bancs de nuages à la dérive peuvent bloquer la visibilité dans n'importe quelle direction. Les tempêtes sont fréquentes. Elles ont souvent la même intensité qu'un violent orage mais elles tiennent parfois plus de la tornade ou même d'un terrible ouragan. La température est douce, hormis aux abords du plan de l'eau où elle devient glaciale et vers le plan du feu où elle devient étouffante. Il pleut et il neige seulement dans les régions proches du plan de l'eau.

La majeure partie du plan de l'air est constituée d'un réseau complexe de courants aériens et de vents appelé le **Labyrinthe des vents**. L'intensité de ces courants varie entre la forte brise à des vents d'une violence telle qu'ils sont capables de déchiqueter une créature. Même les êtres les plus doués pour le vol doivent se montrer prudents en naviguant au sein de ces courants et toujours aller dans le sens du vent, jamais contre lui.

Ici et là, des royaumes se cachent dans le Labyrinthe des vents. Il n'est possible de les atteindre qu'en se laissant emporter par la bonne séquence de courants aériens, ce qui les protège contre la plupart des assaillants. L'**Aaqa** fait partie de ces royaumes de légende. C'est un domaine aux tours d'argent luisantes et aux jardins verdoyants installé sur une motte de terre fertile. Les ducs des vents de l'Aaqa se consacrent à la loi et au bien et montent la garde pour prévenir les déprédations des élémentaires maléfiques et empêcher le Chaos élémentaire d'empiéter sur leur domaine. À leur service se trouvent des aarakocras et des vaatis, une race peu connue.

La région du plan de l'air la plus proche de la Grande Conflagration s'appelle le **détroit du Sirocco**. Des vents chauds et secs y fouaillent les mottes de terre à tel point qu'elles ne sont plus que des morceaux de roche aride et stérile. C'est ici que se rassemblent les gargouilles et leurs alliés du plan de la terre pour lancer leurs assauts sur l'Aaqa.

Entre la mer du Feu (sur le plan du feu) et le détroit du Sirocco, il y a une immense tempête de feu appelée la **Grande conflagration** ou, parfois, le plan des cendres. Les vents hurlants du plan de l'air se mêlent aux nuées de braises et de lave du plan du feu pour créer un front de tempête permanent, véritable mur de flammes, de fumée et de cendres. L'épais nuage de cendres bloque la visibilité au-delà d'une dizaine de mètres et les vents violents compliquent les déplacements. Ici et là, les cendres s'agglomèrent et forment de petits royaumes flottants où les parias et les fugitifs peuvent s'abriter.

À l'autre bout du plan, près de la cascade Gelée (le plan de la glace qui borde le plan de l'eau), il y a une région de





vents glacés nommée les **étendues du Mistral**. Ces vents emportent les tempêtes de neige vers la cascade Gelée puis vers le cœur du plan. Les mottes de terre de cette étendue sont couvertes de glace et de neige.

Le plan de la terre

La terre symbolise la stabilité, la rigidité, la fermeté des résolutions et la tradition. Ce plan est à l'opposé du plan de l'air dans l'anneau que forment les plans élémentaires, ce qui symbolise son opposition à tout ce que représente l'air.

Le plan de la terre est une chaîne de montagnes qui s'élèvent plus haut que n'importe quel sommet du plan matériel. Le plan ne possède pas de soleil et nulle couche d'air n'entoure ses pics les plus élevés. La plupart des visiteurs se rendent sur ce plan en passant par les grottes et cavernes qui criblent les montagnes.

La plus grande des cavernes s'ouvrant sous les montagnes s'appelle la Grande Profondeur lugubre ou encore le Septuple Labyrinthe. C'est là que se trouve la capitale des daos, la **cité des Joyaux**. Les daos sont très fiers de leurs richesses et envoient des groupes d'esclaves dans tout le plan en quête de nouvelles veines de minerai ou de gemmes à exploiter. Grâce à leurs efforts, tous les bâtiments et tous les objets d'importance de la ville sont faits de pierres et de métaux précieux, même les délicates flèches incrustées de gemmes qui couronnent la plupart des bâtiments. La cité est protégée par un puissant sort qui avertit tous les habitants si quelqu'un vole ne serait-ce qu'une seule pierre. Le vol est puni de mort, la sentence s'appliquant non seulement au coupable, mais aussi à sa famille.

Les montagnes situées près des fontaines de la Création (sur le plan du feu) s'appellent les **Fourneaux**. La lave s'infiltre dans leurs cavernes qui empestent le soufre. Là, les daos possèdent de grandes forges et des fourneaux fumants où ils traitent les minerais et façonnent leurs précieux métaux.

La région frontalière qui sépare les plans de l'Eau et de la Terre est un endroit inquiétant occupé par un immense marais où des arbres noueux et d'épaisses plantes grimpantes épineuses poussent dans la fange et la boue épaisse. Ici et là dans le **marais de l'Oubli** (aussi appelé plan de la vase), des lacs stagnants et des mares abritent d'épaisses étendues de mauvaises herbes et de monstrueux nuages de moustiques. Les rares communautés de la région sont construites sur des structures de bois suspendues au-dessus de la fange. La plupart sont bâties sur des plates-formes accrochées entre les arbres, mais quelques-unes sont montées sur des pilotis profondément enfoncés dans la boue. Cependant, en l'absence d'une couche de terre solide sous la boue, les maisons sur pilotis finissent irrémédiablement par s'enfoncer.

On dit que si on lance un objet dans le marais de l'Oubli, il est impossible de le retrouver avant au moins un siècle. De temps à autre, une âme désespérée lance un puissant artefact dans la vase afin d'en débarrasser le multivers pour un temps. Cette promesse d'une puissante magie pousse les aventuriers à braver les insectes monstrueux et les guenaudes des marais en quête de tels trésors.

La partie du plan de la terre la plus proche du marais de l'Oubli se nomme les **collines Boueuses**. Des glissements de terrain érodent constamment les pentes des collines, envoyant des cascades de terre et de pierre au fond du marais. Le plan de la terre semble constamment régénérer ce terrain perdu, poussant de nouvelles collines pour prendre la place des anciennes qui s'érodent et disparaissent dans le néant.

Le plan du feu

Le feu représente la vitalité, la passion et le changement. Dans le pire des cas, c'est un destructeur aveugle et cruel, comme le sont souvent les éfrits mais, dans le meilleur, il représente la lumière de l'inspiration, la chaleur de la compassion et la flamme du désir.

Un soleil flamboyant brille au zénith d'un ciel doré au-dessus du plan du feu, croissant et décroissant selon un cycle de 24 heures. Il passe du blanc incandescent à midi à un rouge sombre à minuit. Dans ses heures les plus sombres, le plan est baigné dans un crépuscule écarlate mais, à midi, la lumière est aveuglante. Les affaires de la cité d'Airain (voir plus bas) se concluent généralement aux heures les plus sombres.

Sur ce plan, le climat est marqué par des vents violents et d'épais nuages de cendres. L'air est respirable mais les créatures qui ne sont pas natives du plan du feu doivent se couvrir les yeux et la bouche pour se protéger des cendres. Les éfrits recourent à la magie pour écarter les tempêtes de braise de la cité d'Airain mais, partout ailleurs, le vent souffle en rafales continues et se mue en ouragan lors des pires tempêtes.

La chaleur qui règne sur le plan du feu est comparable à celle qui sévit dans les déserts chauds du plan matériel et elle représente un danger similaire pour les voyageurs (voir la section « Chaleur extrême » dans le chapitre 5 « L'environnement des aventures »). Plus on s'enfonce dans le plan, plus l'eau devient rare et, passé un certain point, il n'y en a plus trace. Les visiteurs doivent donc apporter leurs propres réserves ou recourir à la magie pour en produire.

Le plan du feu est dominé par les vastes **étendues Cendrées**, une grande plaine désertique couverte de cendres noires et de braise où serpentent des rivières de lave. Des groupes de salamandres nomades s'y affrontent, pillent les avant-postes des azers et évitent les éfrits. Le désert est parsemé de ruines antiques, vestiges de civilisations oubliées.

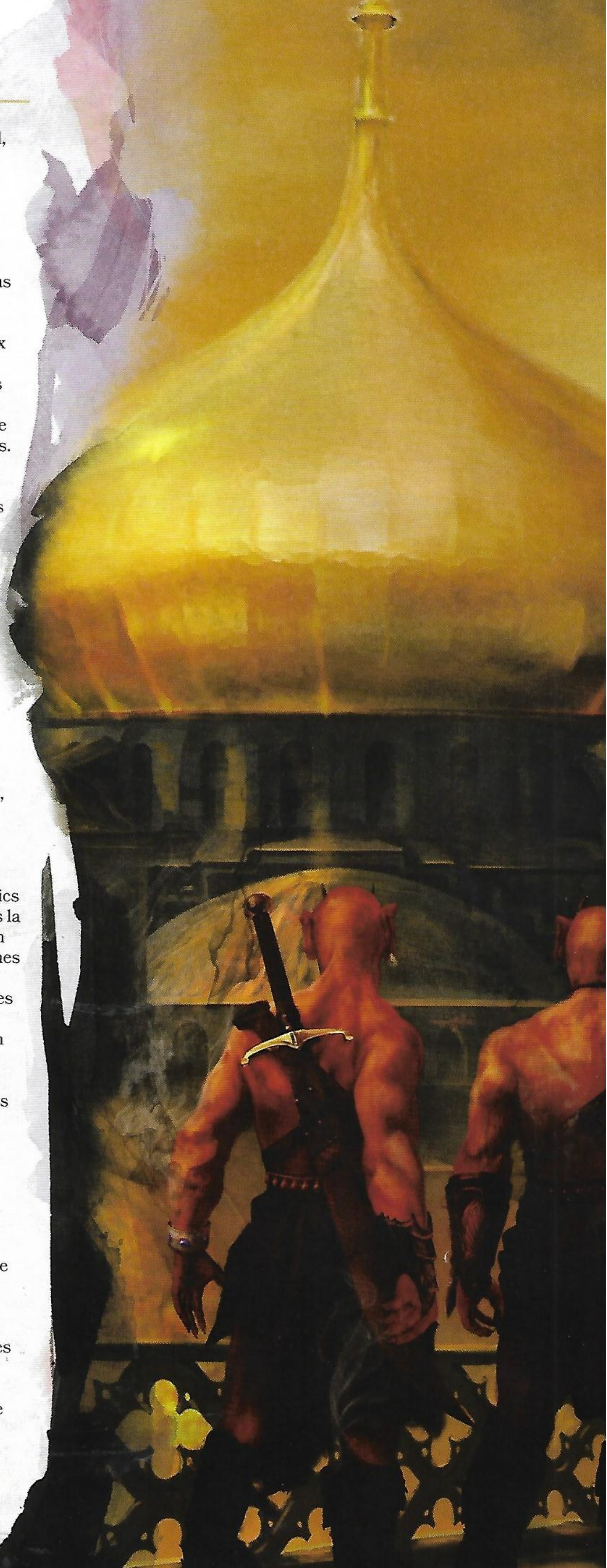
Les azers vivent sur une haute chaîne de montagnes volcaniques appelées les **Fontaines de la création**. Ces pics rocheux s'enroulent autour des étendues Cendrées depuis la frontière avec le plan de la terre et s'incurvent en direction du centre du plan du feu. En bordure du plan, les montagnes s'appellent aussi le plan du magma. Des géants du feu et des dragons rouges résident là, ainsi que d'autres créatures venues des plans voisins.

De la lave s'échappe des volcans et s'écoule en direction du plan de l'air avant de s'amonceler dans une immense mer de lave appelée la **mer de Feu**, sur laquelle des éfrits et des azers voguent à bord de grands navires d'airain. Des îles d'obsidienne et de basalte sortent des flots. Elles sont généralement couvertes d'antiques ruines ou habitées par de puissants dragons rouges. La **cité d'Airain** se dresse sur les rives de la mer de Feu.

La cité d'Airain

La cité d'Airain est sans doute l'endroit le plus connu des plans intérieurs. La légendaire ville des éfrits se trouve sur les rives de la mer de Feu. Ses flèches ornementées et ses murailles métalliques reflètent la nature grandiose et cruelle de ses habitants. En accord avec la nature du plan, tout ce qui se trouve dans la ville semble animé de flammes dansantes et reflète l'énergie vibrante des lieux.

Les aventuriers en quête d'une magie de légende se rendent souvent ici car, si un objet est disponible à la vente quelque part dans le multivers, c'est dans la cité d'Airain qu'ils auront le plus de chance d'en trouver un exemplaire, bien que le prix exigé ne se mesure pas uniquement en





pièces d'or. Les éfrits apprécient d'échanger leurs biens contre des faveurs, surtout quand ils ont le dessus dans les négociations. Il se peut par exemple que l'antidote à une maladie ou un poison magique ne se trouve que dans les bazars de la ville.

Au cœur de la ville se dresse l'immense palais de Charbon. C'est là que le tyrannique sultan des éfrits règne en maître absolu, entourés d'éfrits de noble naissance et d'une armée d'esclaves, de gardiens et de sycophantes.

Le plan de l'eau

Il est dans la nature de l'eau de couler, non pas comme souffle le vent ou bondissent les flammes, mais avec fluidité et régularité. C'est le rythme des marées, le nectar de la vie, les larmes amères du deuil et le baume de la compassion et de la guérison. Avec assez de temps, l'eau peut tout éroder sur son passage.

Un chaud soleil décrit une courbe dans le ciel du plan de l'eau et semble être englouti dans les eaux de la ligne d'horizon le soir et en émerger le matin. Cependant, plusieurs fois par jour, les nuages envahissent les cieux et déversent des torrents de pluie, souvent accompagnés d'éclairs spectaculaires, avant de se disperser de nouveau. La nuit, le ciel s'orne d'une parure d'étoiles scintillantes et d'aurores boréales.

Le plan de l'eau est une étendue d'eau infinie appelée la **mer des Mondes**. Elle est constellée d'atolls et d'îles qui s'élèvent depuis des bancs de coraux gigantesques semblant s'enfoncer indéfiniment dans les profondeurs aquatiques. Les tempêtes qui frappent les mers génèrent parfois des portails temporaires sur le plan matériel par lesquels des navires se trouvent attirés sur le plan de l'eau. Les vaisseaux survivants, issus d'innombrables mondes et flottes maritimes, sillonnent à présent ces eaux, avec bien peu d'espoir de rentrer un jour chez eux.

Le climat qui règne sur ce plan est une parfaite illustration de ce que sont les extrêmes. Soit la mer est d'huile, soit elle est complètement démontée. Parfois, une secousse dans le firmament planaire envoie une vague scélérate balayer le plan. Elle recouvre des îles entières et projette les bateaux sur les récifs.

La vie fleurit dans les parties supérieures de la mer des Mondes, qui est appelée la **mer de Lumière** en raison de la lumière du soleil qui filtre dans les eaux. Les humanoïdes aquatiques construisent des châteaux et des forteresses dans les récifs de corail. Les marides se comportent comme des gardiens distants de cette région, laissant les espèces inférieures se battre pour un peu de territoire. L'empereur nominal des marides réside dans la **citadelle des Dix Mille Perles**, un palais opulent fait de corail et incrusté de perles.

Les abysses du plan, hors de portée des rayons du soleil, se nomment les **Profondeurs enténébrées**. D'horribles créatures y ont élu domicile et le froid intense et la pression écrasante scellent rapidement le sort de toutes les créatures habituées à la surface ou à la mer de Lumière. Ce domaine appartient aux krakens et autres léviathans.

Les rares créatures qui respirent à l'air libre et vivent sur ce plan se disputent âprement tout morceau de terre qui dépasse de la surface des flots. À défaut d'autre chose, ces créatures utilisent des flottes de radeaux et de bateaux attachés entre eux pour se constituer un plancher solide. La plupart des habitants du plan ne crèvent jamais la surface des flots et ignorent donc ces habitations.

L'**île de la Terreur** est l'une des seules véritables îles du plan. Elle est reliée au plan matériel par la tempête qui balaye régulièrement ses côtes. Les voyageurs familiers des marées et des courants du plan peuvent se déplacer



librement entre les mondes, mais les tempêtes projettent souvent des navires venus du plan matériel sur les rivages de l'île.

La zone du plan de l'eau qui se trouve la plus proche du marais de l'Oubli (sur le plan de la terre) se nomme le **Bourbier**. La terre et la vase épaississent les eaux, qui se changent en bourbier avant de déboucher sur l'immense marais séparant les plans.

À l'opposé, on trouve la **mer de Glace**, qui borde la cascade Gelée. Les eaux glaciales sont encombrées d'icebergs et de plaques de glace et abritent les créatures amatrices de froid mordant venues de la cascade. Il arrive que les icebergs à la dérive emportent ces créatures plus loin au sein du plan de l'eau et qu'elles menacent les bateaux et les îles des eaux plus chaudes.

La **cascade Gelée**, aussi appelée le plan de la glace, délimite la frontière entre le plan de l'eau et celui de l'Air. Il s'agit d'un glacier apparemment sans fin balayé par un blizzard constant. Des cavernes glacées serpentent au travers de ce plan, demeures de yetis, de rémorhazes, de dragons blancs et d'autres créatures du froid. Les habitants de ce plan se livrent une guerre sans fin pour prouver leur force et assurer leur survie.

Avec ses monstres redoutables et son froid mordant, la cascade Gelée est un endroit bien dangereux pour les voyageurs. La plupart des visiteurs planaires veillent à rester dans les airs et préfèrent affronter les vents glaciaux et les rafales de neige plutôt que de poser le pied sur le glacier.

Les plans extérieurs

Des bandelettes de gaz toxique striaient ce dôme cramoisi comme des nuages sales. Elles tourbillonnaient pour former des yeux géants qui semblaient vouloir fixer le sol, des yeux qui disparaissaient, emportés par le vent, avant d'avoir pu poser leur regard sur quoi que ce soit, des yeux qui se reformaient, et cela se répétait, encore et encore... Un sombre cauchemar fait de roche à nu, de fumerolles et jets de flammes s'étendait sous cette luminosité couleur de rubis, tandis que des choses rampaient ou trottaient, à moitié cachées par les ombres. Les montagnes griffaient le ciel de rubis. Alors qu'il observait ces étendues infinies de roche déchiquetée, Azuth avait un jour appelé cet endroit la Terre des crocs, à juste titre. C'était la Terre d'accueil, le royaume d'horreur qui avait coûté la vie à d'innombrables mortels. Il tournoyait donc à présent au-dessus de l'Averne, la strate supérieure des Neuf Enfers.

— Ed Greenwood, *La Damnation d'Elminster*

Si les plans intérieurs fournissent la matière brute et l'énergie qui constituent le multivers, les plans extérieurs donnent une direction, une pensée et un objectif à cette construction. C'est pourquoi nombre de sages les désignent sous le nom de plans divins, plans spirituels ou plans des dieux car ils sont surtout connus pour être le domaine des divinités.

Dès que l'on parle des divinités, le langage reste hautement métaphorique. Leurs foyers ne sont en effet pas des « lieux » à proprement parler et viennent renforcer l'idée que les plans extérieurs sont des royaumes de pensée et d'esprit. Comme pour les plans élémentaires, on peut imaginer que la partie perceptible des plans extérieurs n'est qu'une sorte de région frontalière et que d'immenses zones spirituelles s'étendent derrière, bien au-delà de ce que peuvent nous laisser appréhender notre expérience sensorielle.

Mais même dans les régions perceptibles, les apparences peuvent être trompeuses. Au premier abord, nombre de plans extérieurs semblent accueillants et familiers aux créatures du plan matériel, mais le paysage change au gré des caprices des puissantes forces qui résident là et qui sont capables, suivant leurs désirs, de remodeler entièrement un plan, effaçant toutes les formes d'existence et en reconstruisant de nouvelles qui correspondent mieux à leurs besoins.

Sur les plans extérieurs, la distance est un concept vide de sens. Les régions perceptibles peuvent d'un cas à l'autre sembler de taille réduite, mais aussi s'étendre à l'infini. On peut avoir l'impression de faire le tour des Neuf Enfers, de la première strate à la neuvième, en une seule journée... si c'est là ce que les seigneurs des Enfers désirent. Il se peut tout aussi bien que les voyageurs doivent marcher pendant de longues et épuisantes semaines pour traverser une seule strate.

Les plans extérieurs proposés par défaut sont un groupe de seize plans correspondant aux huit alignements (la neutralité est exclue car elle est représentée par l'Outreterre, décrite dans la section « Les autres plans ») et aux zones de transition qui les séparent.

Les plans extérieurs

Plan extérieur	Alignement
Les Sept Paradis du **mont Céleste**	LB
Les Paradis jumeaux de la **Bytopie**	NB, LB
Les Champs bénis de l'**Élysée**	NB
Les **Terres des bêtes**	NB, CB
Les Clairières olympiennes de l'**Arborée**	CB
Les Domaines des héros d'**Ysgard**	CN, CB
Le Chaos changeant des **Limbes**	CN
Les Profondeurs venteuses du **Pandémonium**	CN, CM
Les Strates infinies des **Abysses**	CM
Les Profondeurs tartariennes des **Carcères**	NM, CM
Les Gaste grise d'**Hadès**	NM
La Morne Éternité de la **Géhenne**	NM, LM
Les Neuf Enfers de **Baator**	LM
Le Champ de bataille infini d'**Achéron**	LN, LM
Le Nirvana mécanique de **Méchanus**	LN
Les Royaumes pacifiques d'**Arcadie**	LN, LB

Les plans intégrant un élément bienveillant dans leur nature sont appelés les **plans supérieurs**, tandis que ceux qui intègrent un élément maléfique sont appelés les **plans inférieurs**. L'alignement constitue l'essence d'un plan. Si un personnage se trouve sur un plan dont l'alignement diffère du sien, il éprouve un profond sentiment de malaise. Quand une créature bonne se rend en Élysée, par exemple, elle se sent en harmonie avec le plan, alors qu'une créature mauvaise s'y sentira déplacée et plus qu'un peu mal à l'aise.

Les plans supérieurs sont le domaine des créatures célestes comme les anges, les couatls et les pégases. Les plans inférieurs abritent les fiélons : les démons, les diables, les yugoloths et leurs semblables. Les plans intermédiaires ont leurs propres résidents : la race de créatures artificielles appelées des monodrons pour le Méchanus et les aberrations nommées slaads pour les Limbes.

Les strates des plans extérieurs

Une grande partie des plans extérieurs se composent d'environnements ou de royaumes bien distincts, que l'on imagine et représente souvent comme des couches interconnectées au sein d'un même plan, c'est pourquoi les voyageurs les appellent des strates. Par exemple, le mont Céleste ressemble à un gâteau à sept couches, tandis que les Neuf Enfers possèdent neuf strates et les Abysses une infinité.

La plupart des portails extérieurs à un plan composé de plusieurs strates mènent à la première d'entre elles. Cette dernière est souvent représentée comme la couche du dessus ou du dessous, en fonction du plan concerné. Comme la première strate sert de point d'arrivée aux visiteurs, elle fonctionne comme la grand porte d'une ville.

Voyager dans les plans extérieurs

Voyager entre les plans extérieurs n'est guère différent de la manière de rejoindre ces plans en premier lieu. Les personnages se déplaçant via une *projection astrale* peuvent aller d'un plan donné au plan Astral et y chercher une mare colorée pour gagner la destination désirée. Un personnage peut aussi recourir au *changement de plan* pour voyager plus directement jusqu'au plan voulu. Cependant, la plupart du temps, les gens utilisent des portails. Il s'agit alors d'un portail reliant directement le plan de départ et celui d'arrivée, ou d'un portail menant à Sigil, la cité des Portes, qui abrite des portails permettant de rejoindre tous les plans.

Deux éléments planaires relient les divers plans extérieurs : le Styx et l'Escalier infini. Votre campagne peut abriter d'autres passages planaires, comme un Arbre-Monde dont les racines touchent les plans inférieurs et les branches les plans supérieurs, ou votre cosmologie peut simplement permettre de voyager à pied d'un plan à l'autre.

Le Styx

Ce fleuve est couvert de taches de graisse et de débris répugnants, tandis que les restes putrides des batailles s'amoncellent sur ses berges. Si une créature autre qu'un fiélon goûte ou touche ses eaux, elle est immédiatement affectée par un sort d'*esprit faible*. Le DD du jet de sauvegarde d'Intelligence permettant de résister à cet effet est de 15.

Le Styx traverse les couches supérieures de l'Achéron, des Neuf Enfers, de la Géhenne, de l'Hadès, des Carcères, des Abysses et du Pandémonium. Des affluents du Styx serpentent dans les strates inférieures de ces plans. Par exemple, un affluent du Styx coule dans chaque strate des Neuf Enfers, permettant de voyager de l'une à l'autre.

De sinistres bacs voguent sur les eaux du Styx, dirigés par des pilotes de talent capables de négocier les courants et remous traîtres et imprévisibles du fleuve. Ces bateliers acceptent de transporter des passagers d'un plan à l'autre contre rémunération. Certains d'entre eux sont des fiélons, les autres les âmes de créatures décédées venues du plan matériel.

L'Escalier infini

L'Escalier infini est un colimaçon extradimensionnel reliant les plans. Ses entrées se présentent généralement sous forme de portes ordinaires. Derrière le portail, on trouve un palier au milieu d'un escalier tout aussi ordinaire.



L'Escalier infini change d'apparence au fur et à mesure que l'on monte ou descend, allant de marches de bois ou de pierre des plus banales à un enchevêtrement chaotique de marches suspendues dans les airs au sein d'une lumière radieuse, où aucune marche ne partage la même orientation gravitationnelle. On raconte qu'à condition de chercher soigneusement chaque palier, il est possible de trouver ce que le cœur désire dans l'Escalier infini.

Les portes donnant sur l'Escalier infini se trouvent souvent camouflées dans des endroits poussiéreux et à moitié oubliés que personne ne fréquente ou auxquels personne ne prête attention. Un même plan peut tout à fait abriter plusieurs portes donnant sur l'Escalier infini, mais leur emplacement est une information connue de peu d'individus et elles sont parfois gardées par des dévas, des sphinxs, des yugoloths ou d'autres monstres redoutables.

Règles optionnelles

Chaque plan possède des caractéristiques propres qui font de sa traversée une expérience unique. L'influence du plan peut affecter les visiteurs de diverses manières, par exemple en leur attribuant un trait de personnalité ou un défaut représentant les tendances du plan. Il se peut même qu'un voyageur voie son alignement se modifier pour se rapprocher de celui des habitants du plan. Dans la section présentant chaque plan se trouve une ou plusieurs règles optionnelles que vous pouvez utiliser pour rendre le voyage inoubliable.

Règle optionnelle : la dissonance psychique

Chaque plan extérieur émet une dissonance psychique qui affecte les visiteurs dotés d'un alignement incompatible (c'est-à-dire les créatures mauvaises dans les plans supérieurs et les créatures bonnes dans les plans inférieurs) s'ils restent trop longtemps. Vous pouvez transcrire cela grâce à cette règle optionnelle. Quand un visiteur termine un long repos sur un plan incompatible, il doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. S'il échoue, il gagne un niveau d'épuisement. Les incompatibilités entre les alignements loyal et chaotique ne générant pas les mêmes effets, le Méchanus et les Limbes ne sont pas affectés par cette règle.

Le mont Céleste

L'unique montagne sacrée du mont Céleste s'élève depuis la scintillante mer d'Argent jusqu'à des hauteurs à peine visibles et encore moins compréhensibles. Ses sept strates célestes sont marquées par sept plateaux. Ce plan est un modèle de justice et d'ordre, de grâce céleste et d'infinie miséricorde que les anges et les champions du bien protègent contre les incursions du mal. De tous les plans, c'est l'un des rares endroits où les voyageurs peuvent baisser leur garde car ses habitants s'efforcent toujours d'être aussi vertueux que possible. D'innombrables créatures tentent d'atteindre le sublime pic de la montagne, mais seules les âmes les plus pures en sont capables. Même le plus blasé des voyageurs s'émerveille en apercevant le sommet.

Règle optionnelle : bonté bénie

Par contraste avec le sentiment de dissonance qu'éprouvent les créatures maléfiques présentes sur ce plan, les êtres bienveillants sont littéralement bénis par la bonté qui baigne les lieux. Les créatures d'alignement bon bénéficient des avantages d'un sort de *bénédiction* tant qu'elles restent sur le plan. De plus, si elles y terminent un long repos, elles bénéficient également des effets d'une *restauration inférieure*.

La Bytopie

Les deux strates des Paradis jumeaux de la Bytopie sont à la fois semblables et opposées. L'une se compose d'un paysage pastoral domestiqué tandis que l'autre est une étendue sauvage. Pourtant, les deux reflètent la bonté du plan et son acceptation de la loi et de l'ordre dans la limite du nécessaire. La Bytopie est le paradis du travail productif, de la satisfaction d'un travail bien fait. La bienveillance qui émane du plan génère un sentiment de bonne volonté et de joie chez les créatures qui vivent là-bas.

Règle optionnelle : bonne volonté envahissante

À la fin de chaque long repos pris sur ce plan, un visiteur qui n'est ni loyal bon ni neutre bon doit faire un jet de Sagesse



DD 10. S'il le rate, il devient son alignement devient loyal bon ou neutre bon (selon ce qui se rapproche le plus de son alignement actuel). Ce changement devient permanent si la créature ne quitte pas le plan dans les 1d4 jours qui suivent. Sinon, la créature retrouve son alignement normal après une journée passée sur n'importe quel plan autre que la Bytopie. Il est aussi possible de restaurer l'alignement originel de la créature à l'aide du sort *dissipation du mal et du bien.*

L'Élysée

L'Élysée est le foyer de créatures dotées d'une bonté et d'une compassion sans limite. C'est un refuge bienvenu pour tous les voyageurs des plans en quête d'un havre de sécurité. Les paysages bucoliques du plan rayonnent de vie et de beauté nouvelle et un sentiment de tranquillité imprègne l'âme et le corps de tous ceux qui pénètrent sur le plan. C'est le royaume du repos bien mérité, un lieu où des larmes de joie scintillent sur nombre de joues.

Règle optionnelle : joie irrésistible

Les visiteurs qui traversent ce plan risquent de se laisser envahir par une sensation débordante de contentement et de joie. À la fin de chaque long repos effectué sur ce plan, un voyageur doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. S'il échoue, il refuse de quitter le plan avant d'avoir terminé un autre long repos. Une créature qui rate trois jets de sauvegarde ne veut plus jamais quitter le plan et, si on l'en éloigne de force, elle fait tout son possible pour y retourner. Un sort de *dissipation du mal et du bien* peut la débarrasser de cet effet.

Les Terres des bêtes

Les Terres des bêtes forment un plan où rien n'entrave la nature, où les forêts de tout type prospèrent, des mangroves envahies de mousses aux pinèdes couvertes de neige, un plan où poussent d'épaisses jungles aux branches si entremêlées que nulle lumière ne franchit leur rideau, où moutonnent de vastes plaines où des champs de céréales et de fleurs sauvages ondulent au gré du vent. Ce plan incarne la beauté et le côté sauvage de la nature et parle à l'animal qui sommeille en tout être vivant.

Règle optionnelle : le paradis du chasseur

Les visiteurs de passage en Terre des bêtes voient leurs talents de chasseur et de pisteur s'améliorer et les personnages sont avantagés lors de leurs tests de Sagesse (Dressage), Sagesse (Perception) et Sagesse (Survie) tant qu'ils se trouvent là-bas.

Règle optionnelle : transformation en bête

Si un voyageur tue une bête originaire du plan, il doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 10, sans quoi il est transformé (comme avec un sort de *métamorphose*) en une bête de même type que celle qu'il a tuée. Sous cette forme, il conserve son intelligence et ses capacités d'élocution. Il peut refaire son jet de sauvegarde à la fin de chaque long repos. S'il réussit, il reprend son apparence normale. S'il échoue à trois reprises, il ne peut retrouver sa forme d'origine qu'avec l'aide d'un sort de *délivrance des malédictions* ou d'une magie similaire.

L'Arborée

L'Arborée est un lieu de démesure, de sentiments violents et profonds, de caprices défendus à la pointe de l'épée et de passions qui brûlent ardemment jusqu'à se consumer. Ses habitants sont d'un naturel bienveillant et se consacrent à la lutte contre le mal mais ils se laissent parfois dominer par leurs émotions débridées... avec des conséquences dévastatrices. En Arborée, la rage est aussi courante et honorée que la joie. Ici, les montagnes et les forêts sont imposantes et d'une beauté extravagante et chaque bosquet, chaque ruisseau est habité par des esprits de la nature qui ne tolèrent aucune intrusion. Les voyageurs doivent donc rester très prudents.

L'Arborée est le foyer de nombreux elfes et dieux elfiques. Les elfes nés sur ce plan sont de type céleste et sont d'une nature sauvage, prêts à prendre les armes contre le mal en un instant. En dehors de cela, ils ressemblent aux elfes ordinaires et se comportent comme eux.

Règle optionnelle : intense désir

Notez le nombre de jours qu'un visiteur passe en Arborée. Quand il s'en va, il doit faire un jet de sauvegarde de Charisme d'un DD de 5 plus le nombre de jours passés sur le plan. S'il échoue, il ressent un intense désir de retourner sur le plan. Tant que cet effet persiste, il est désavantagé à tous ses tests de caractéristique. Il peut refaire son jet de sauvegarde chaque fois qu'il termine un long repos. Il lui suffit de réussir une fois pour mettre fin à l'effet. Un sort de *dissipation du mal et du bien* libère une créature de cet effet.

L'Ysgard

L'Ysgard est un royaume accidenté fait de hautes montagnes, de fjords profonds et de champs de bataille battus par les vents, aux étés longs et chauds et aux hivers impitoyables au froid mordant. Ses continents flottent au-dessus de véritables océans de roche volcanique sous lesquels se trouvent des cavernes glacées si vastes qu'elles abritent des royaumes entiers de géants, d'humains, de nains, de gnomes ou d'autres êtres. Les héros se rendent en Ysgard pour se mettre à l'épreuve en affrontant non seulement le plan lui-même, mais aussi les géants, les dragons et les autres terribles créatures qui parcourent ses vastes étendues.

Règle optionnelle : la colère immortelle

L'Ysgard est le royaume des héros défunts qui livrent une guerre éternelle sur de glorieux champs de bataille. Toute créature autre qu'une créature artificielle ou un mort-vivant qui se fait tuer par une attaque ou un sort alors qu'elle se trouve en Ysgard ressuscite à l'aube suivante. Elle dispose de tous ses points de vie et elle est débarrassée de tous les états et de toutes les afflictions dont elle souffrait avant son décès.

Les Limbes

Les Limbes sont un plan de chaos à l'état pur, une soupe bouillonnante de magie et de matière éphémère. La pierre se transforme en eau qui gèle pour devenir du métal avant de se transmuter en diamant qui brûle pour devenir une fumée qui se conglomère en neige, encore et encore, dans un cycle infini de changements imprévisibles. Des fragments de paysage plus ordinaires (des parcelles de forêts, de clairières, de châteaux en ruines et même de ruisseaux babillant) dérivent au sein de ce désordre. Tout le plan est un chaos cauchemardesque.

Les Limbes n'ont pas de gravité et les créatures qui les traversent flottent donc sur place. Un voyageur peut se déplacer à sa vitesse au sol dans n'importe quelle direction, tout simplement en gardant à l'esprit la direction dans laquelle il veut aller.

Les Limbes se plient à la volonté des créatures qui les habitent. Les esprits puissants et très disciplinés peuvent ainsi se créer des îles entières de leur invention au sein du plan, qu'ils entretiennent parfois pendant des années. En revanche, une créature à l'esprit très simple, comme un poisson, aura moins d'une minute de répit avant de voir l'eau qui l'entoure geler, disparaître ou se changer en verre. C'est ici que vivent les slaads, nageant au sein du chaos sans rien créer, tandis que les moines githzeraïs bâtissent des monastères entiers grâce à la seule force de leur volonté.

Règle optionnelle : le pouvoir de l'esprit

Par une action, une créature située dans les Limbes peut faire un test d'Intelligence afin de déplacer mentalement un objet présent sur le plan, qui se trouve dans son champ de vision et dans un rayon de 9 mètres. Le DD dépend de la taille de l'objet : DD 5 pour une Très Petite taille, DD 10 une Petite taille, DD 15 pour une Moyenne, DD 20 pour une Grande et DD 25 pour une Très Grande ou supérieure. Si la créature réussit son test, elle déplace l'objet de 1,50 mètre plus 30 centimètres par point au-dessus du DD.

Une créature peut aussi utiliser une action pour faire un test d'Intelligence afin d'altérer un objet non-magique qui n'est ni porté ni transporté par une créature. On applique la même règle de distance que précédemment et le DD dépend de la taille de l'objet : DD 10 pour Très Petite taille, DD 15 pour une Petite taille, DD 20 pour une Moyenne, DD 25 pour une Grande ou supérieure. Si la créature réussit, elle change l'objet en un autre objet non-vivant de taille similaire. Elle peut par exemple changer un rocher en boule de feu.



Enfin, une créature peut utiliser une action pour faire un test d'Intelligence afin de stabiliser une zone sphérique centrée sur elle. Le DD dépend du rayon de la sphère. Le DD de base est de 5 pour une sphère de 3 mètres de rayon, et chaque tranche de 3 mètres supplémentaire augmente le DD de 5. Si la créature réussit son test, elle empêche le plan de modifier la zone contenue dans la sphère pendant 24 heures ou jusqu'à ce qu'elle utilise de nouveau cette capacité.

Le Pandémonium

Le Pandémonium est un plan de démence, une gigantesque masse rocheuse criblée de tunnels creusés par les vents. C'est un endroit froid, bruyant et sombre, dépourvu de lumière naturelle. Le vent éteint rapidement les flammes non-magiques laissées à nu, comme celle des torches ou des feux de camp. Il empêche aussi toute communication verbale, à moins de hurler et, même dans ce cas, la voix ne porte pas à plus de 3 mètres. Les créatures sont désavantagées sur tous les tests de caractéristiques basés sur l'ouïe.

La plupart des habitants du plan sont des créatures qui y ont été bannies et n'ont aucun espoir de s'échapper. Nombre d'entre elles sont devenues folles à cause des hurlements incessants des vents ou ont été contraintes de se réfugier là où leur vacarme est étouffé et ne ressemble plus qu'à de lointains cris de tourment.

Règle optionnelle : les vents de la folie

Un visiteur doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10 après chaque heure passée au milieu des vents hurlants. S'il le rate, il reçoit un niveau d'épuisement. Une créature qui atteint six niveaux d'épuisement sur ce plan ne meurt pas. À la place, elle est victime d'une forme aléatoire de folie à durée indéterminée, comme expliqué dans le chapitre 8 « Diriger une partie. » Même si la créature termine un long repos, cela ne réduit pas son niveau d'épuisement, à moins qu'elle ne trouve un moyen d'échapper aux vents hurlants.

Les Abysses

Les Abysses incarnent tout ce qui est pervers, ignoble et chaotique. Ses strates virtuellement infinies plongent toujours plus loin dans l'effroyable.

Chaque strate possède son propre environnement, toujours horrifiant. Il n'y a pas deux strates pareilles, mais elles sont toutes cruelles et inhospitalières. Elles reflètent toutes la nature entropique des Abysses, à tel point que tout ce que les visiteurs touchent ou voient semble en état de décomposition, de corrosion ou de décrépitude avancée.

Règles optionnelle : la corruption abyssale

Si un visiteur d'un alignement autre que mauvais termine un long repos dans les Abysses, il doit faire un jet de sauvegarde de Charisme DD 10. S'il le rate, le plan le corrompt. Consultez la table La corruption abyssale pour connaître les effets de cette corruption, sachant que vous pouvez remplacer certains effets de corruption par d'autres de votre propre invention.

Une créature corrompue a droit à un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 après avoir terminé un long repos. Si elle le réussit, l'effet de corruption prend fin. Un sort de *dissipation du mal et du bien* ou une magie délivrant des malédictions permet aussi mettre fin à la corruption.

Si une créature corrompue ne quitte pas le plan dans les 1d4+2 jours, son alignement devient chaotique mauvais. Elle retrouve son alignement originel si quelqu'un lui lance *dissipation du mal et du bien.*

La corruption abyssale

d10	Résultat
1–4	**Traîtrise.** Le personnage obtient le défaut suivant : « Je ne pourrais atteindre mes objectifs que si je m'assure que mes compagnons n'atteignent pas les leurs. »
5–7	**Soif de sang.** Le personnage obtient le défaut suivant : « J'aime tuer pour le plaisir et, une fois que j'ai commencé, j'ai beaucoup de mal à m'arrêter. »
8–9	**Folle ambition.** Le personnage obtient le défaut suivant : « Je suis destiné à régner sur les Abysses et mes camarades sont des outils pour atteindre ce but. »
10	**Possession démoniaque.** Le personnage est possédé par une entité démoniaque jusqu'à ce que quelqu'un l'en débarrasse avec *dissipation du mal et du bien* ou une magie similaire. Dès que le personnage fait un 1 naturel sur un jet d'attaque, de sauvegarde ou un test de caractéristique, le démon prend le contrôle de sa personne et décide de son comportement. À la fin de chacun de ses tours, le personnage possédé peut faire un jet de sauvegarde de Charisme DD 15. S'il réussit, il reprend le contrôle de son corps jusqu'à ce qu'il refasse un 1.

Les strates les plus importantes

L'agencement des strates qui composent les Abysses est défini par les seigneurs démons qui les dirigent, ainsi que le montrent les exemples suivants. Vous trouverez de plus amples informations sur les seigneurs démons dans le *Monster Manual.*

La Gueule béante. Dans les Abysses, la strate de Démogorgon est une vaste étendue faite de démence et de sauvagerie, où même de puissants démons finissent par devenir fous de terreur. La Gueule béante reflète la nature duale de Démogorgon. Elle se compose d'un continent primitif massif recouvert d'une jungle très dense entourée d'un marais salant et d'un océan apparemment infini. Le Prince des démons règne sur cette strate du haut de deux tours serpentines qui émergent d'une mer aux eaux troubles. Chacune est couronnée par un énorme crâne à la mâchoire garnie de crocs. Ces tours forment la forteresse d'Abysme, où peu de créatures peuvent s'aventurer sans plonger dans la folie.

Le Thanatos. Si tout se passait comme le veut Orcus, tous les plans ressembleraient à son royaume mort du Thanatos et toutes les créatures deviendraient des morts-vivants placés sous son contrôle. Le Thanatos est un pays de montagnes sinistres qui se dressent sous un ciel d'encre, de landes désolées, de cités en ruine et de forêts aux arbres noirs et noueux. Le paysage est constellé de tombes, de mausolées, de pierres tombales et de sarcophages. Le plan grouille de morts-vivants qui surgissent de leurs tombes pour écharper toutes les créatures vivantes assez folles pour se rendre là. Orcus règne sur le Thanatos depuis un vaste palais d'os et d'obsidienne appelé Pertéternelle. Ce palais s'élève au cœur d'un désert battu par des vents hurlants appelé la Fin du néant. Il est entouré de tombes et de sites funéraires creusés dans les flancs abrupts d'étroites vallées, créant une véritable nécropole sur plusieurs niveaux.

La Toile démoniaque. La strate de Lolth est un immense réseau de toiles d'araignée épaisses et magiques qui forment des couloirs et des salles aux allures de cocon. Un peu partout, des bâtiments, des structures, des bateaux

et d'autres objets sont prisonniers des murs, comme pris dans une toile d'araignée. L'essence de la toile de Lolth crée des portails aléatoires dans tout le plan, attirant des objets venus de mondes se trouvant dans des demi-plans ou le plan matériel et que la Reine-Araignée a inclus dans ses stratagèmes. Les serviteurs de Lolth créent de véritables donjons au sein des toiles, piégeant et traquant les ennemis haïs de leur reine dans un labyrinthe de couloirs aux pierres scellées par des toiles d'araignée.

C'est bien en dessous de ces donjons que se trouve la Fosse de la toile démoniaque, l'antre de la Reine-Araignée. Là, elle est entourée de ses demoiselles de compagnie, des démons yochlols créés pour la servir et qui ont l'ascendant sur des démons plus puissants tant que ces derniers se trouvent dans le royaume de la Reine-Araignée.

Le Labyrinthe infini. Dans les Abysses, la strate de Baphomet est un donjon sans fin au centre duquel se trouve l'énorme ziggourat palatiale du Seigneur cornu. Un entrelacs de couloirs tortueux et une myriade de salles sont contenus dans ce palais ceint d'une douve de plus d'un kilomètre de large qui dissimule toute une série d'escaliers et de tunnels immergés permettant de s'enfoncer dans la forteresse.

Le Triple Royaume. Le Sombre Prince Graz'zt règne sur le royaume d'Azzagrat, qui englobe trois strates abyssales. Il siège dans le fantastique palais d'Argent, dans la ville de Zélatar, dont les marchés bourdonnant d'activité et les palais dédiés aux plaisirs attirent des visiteurs venus de tout le multivers en quête de connaissances magiques obscures et de délices pervers. Sur ordre de Graz'zt, les démons de l'Azzagrat veillent à afficher un air civilisé et à accueillir courtoisement les visiteurs. Cependant, le Triple Royaume, comme on l'appelle, est tout aussi dangereux que les autres strates des Abysses et les visiteurs planaires risquent fort de disparaître sans laisser de trace dans ses cités labyrinthiques ou dans ses forêts dont les arbres ont des serpents en guise de branches.

Les vallons de la Mort. Yeenoghu règne sur une strate de ravins appelée les vallons de la Mort. Les créatures qui vivent ici doivent chasser pour survivre. Même les plantes tendent des pièges aux imprudents car elles doivent baigner leurs racines dans le sang. Les serviteurs de Yeenoghu l'aident à apaiser sa faim dévorante alors qu'il parcourt son royaume en quête de proies, en capturant des créatures sur le plan matériel et en les relâchant dans le royaume du Seigneur des gnolls.

Les Carcères

Modèle de toutes les prisons existantes, les Carcères forment un plan de désolation et de désespoir. Ses six strates abritent de vastes marécages, des jungles fétides, des déserts balayés par les vents, des montagnes accidentées, des océans glaciaux et des étendues de glace noire. Cet ensemble forme le misérable foyer des traîtres et des félons piégés sur ce plan-prison.

Règle optionnelle : le plan-prison

Personne ne quitte aisément les Carcères. Toutes les tentatives pour quitter le plan par magie échouent, à moins de recourir à un *souhait*. Les portails qui permettent d'accéder à ce plan fonctionnent systématiquement à sens unique. Il existe des passages secrets pour sortir des Carcères mais ils sont soigneusement dissimulés et gardés par des pièges et des monstres redoutables.

L'Hadès

Les strates de l'Hadès s'appellent les Trois Morosités. Ce sont des lieux privés de joie, d'espoir et de passion. Terre grisâtre s'étendant sous un ciel de cendres, l'Hadès représente la destination finale de bien des âmes qui n'ont pas été réclamées par les dieux des plans supérieurs ni par les dirigeants fiélons des plans inférieurs. Ces âmes deviennent des larves et passent une éternité en ce lieu qui n'a ni lune, ni soleil, ni étoiles, ni saisons. Cet endroit morose draine la couleur et les émotions à un point que la plupart des visiteurs ne peuvent supporter. Vous pouvez utiliser la règle du désespoir du Shadowfell, présentée précédemment dans ce chapitre, pour représenter l'abattement du visiteur.

Règle optionnelle : une vile transformation

À la fin de chaque long repos pris sur ce plan, un visiteur doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. S'il le rate, il reçoit un niveau d'épuisement, dont il ne peut pas se débarrasser tant qu'il reste en Hadès. S'il cumule six niveaux d'épuisement, il ne meurt pas. Il se trouve à la place transformé de manière permanente en larve et perd alors tous ses niveaux d'épuisement.

Une larve est un fiélon pathétique qui conserve le visage de sa forme précédente mais possède le corps d'un gros ver. Elle conserve seulement des bribes de souvenirs de son ancienne vie et adopte les caractéristiques présentées dans le profil de la larve.

L'Hadès grouille de larves que les guenaudes nocturnes, les liches et les rakshasas récoltent comme ingrédients pour leurs vils rituels. D'autres fiélons les chassent pour s'en nourrir.

Larve

Fiélon de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 9
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (−1)	9 (−1)	10 (+0)	6 (−2)	10 (+0)	2 (−4)

Sens Perception passive 10
Langues comprend les langages qu'elle maîtrisait de son vivant mais ne peut plus parler
Dangerosité 0 (10 PX)

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 (1d4−1) dégâts perforants.

La Géhenne

La Géhenne est le plan de la suspicion et de la convoitise. C'est le berceau des yugoloths, qui y résident en grand nombre. Un volcan domine chacune des quatre strates de la Géhenne tandis que des terrebergs dérivent dans les airs et s'écrasent sur les pentes des hautes montagnes.

Les pentes rocailleuses rendent les déplacements au sein du plan compliqués et dangereux. En effet, le sol est presque partout incliné d'au moins 45° et, par endroit, des falaises à pic et de profondes gorges forment des obstacles encore plus complexes. Parmi les dangers des lieux, on trouve des fissures volcaniques qui émettent des gaz toxiques ou des jets de flammes.

En Géhenne, il n'y a nulle place pour la pitié ou la compassion et les fiélons qui vivent là font partie des plus cupides et des plus égoïstes de tout le multivers.

Règle optionnelle : cruelle entrave

De ce plan se dégage une telle cruauté que les visiteurs ont du mal à s'entraider. Quand un voyageur lance un sort aux effets bénéfiques, y compris un sort qui restaure les points de vie ou dissipe un état, le lanceur doit d'abord faire un jet de sauvegarde de Charisme DD 10. S'il le rate, le sort échoue mais l'emplacement de sort est bien dépensé et l'action gâchée.

Les Neuf Enfers

Les Neuf Enfers de Baator attisent l'imagination des voyageurs, l'avidité des chasseurs de trésors et la soif de combat de toutes les créatures à la moralité élevée. C'est la perfection en matière de mal et de loi, le pinacle de la cruauté préméditée. Les diables des Neuf Enfers sont contraints d'obéir aux lois de leurs supérieurs mais ils rivalisent entre eux au sein de leurs castes individuelles. La plupart sont prêt à participer à n'importe quelle machination, si ignoble soit-elle, afin de faire avancer leur cause. Asmodée se trouve au sommet de cette hiérarchie et rien ni personne n'a encore réussi à triompher de lui. S'il était vaincu, son adversaire règnerait à son tour sur le plan. Telle est la loi des Neuf Enfers.

Règle optionnelle : un mal insidieux

Le mal imprègne les Neuf Enfers et tous les visiteurs ressentent son influence. À chaque fois qu'un voyageur termine un long repos sur ce plan, il doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. S'il le rate, son alignement devient loyal mauvais. Ce changement devient permanent si la créature ne quitte pas le plan dans les 1d4 jours qui suivent. Si elle y parvient, elle retrouve son alignement normal après une journée passée sur un plan autre que les Neuf Enfers. Elle retrouve aussi son alignement normal si quelqu'un lui lance *dissipation du mal et du bien.*

Les neuf strates

Les Neuf Enfers comptent neuf strates. Les huit premières sont chacune placées sous la direction d'un archidiable qui répond seulement à Asmodée, l'archiduc du Nessus, la neuvième strate. Pour atteindre cette dernière, la plus profonde des Enfers, il faut traverser les huit autres dans l'ordre. Le plus rapide consiste à emprunter le Styx, qui s'enfonce toujours plus profondément dans les strates successives, mais seuls les aventuriers les plus courageux ont une chance de supporter les tourments et les horreurs d'un tel voyage.

L'Averne. Sur ordre d'Asmodée, aucun portail ne débouche sur les strates inférieures des Neuf Enfers. La première, l'Averne, constitue donc le point d'arrivée de tous les visiteurs du plan. Cette strate est une étendue désolée et rocailleuse où coulent des rivières de sang et volent des nuées de mouches hématophages. Des comètes flamboyantes traversent parfois le sombre firmament et laissent des cratères fumant à leur point d'impact. Des champs de batailles déserts jonchés d'ossements et d'armes marquent les lieux où les légions des Neuf Enfers ont affronté leurs ennemis sur leur territoire et remporté la victoire.

L'archiduchesse Zariel règne sur l'Averne depuis qu'elle a supplanté son rival Bel, qui est contraint de lui servir de conseiller après être tombé en disgrâce auprès d'Asmodée. Tiamat, la reine des dragons maléfiques, est prisonnière de cette strate. Elle règne sur son propre domaine mais Asmodée la confine dans les Neuf Enfers afin de respecter les termes d'un antique contrat (dont les détails ne sont connus que de Tiamat et des Seigneurs des Neuf).

Le siège du pouvoir de Zariel est une immense citadelle de basalte ornée des cadavres en partie incinérés d'invités qui n'ont pas su s'attirer ses faveurs. L'archiduchesse apparaît sous la forme d'un ange dont la peau et les ailes, autrefois splendides, ont été ravagées par le feu. Ses yeux brûlent d'un éclat blanc incandescent capable d'embraser les créatures qui la regardent.

Dis. Dis, la seconde strate des Neuf Enfers, est un labyrinthe de gorges nichées entre des montagnes aux flancs abrupts, très riches en minerai de fer. Des routes de fer serpentent entre les gorges et les enjambent, surveillées par les garnisons de forteresses de fer perchées sur des sommets déchiquetés. La seconde strate doit son nom à son seigneur actuel, Dispater. C'est un manipulateur spécialiste de la duperie, un archiduc diablement séduisant qui se distingue seulement des humains par une paire de petites cornes, une queue et un sabot en guise de pied gauche. Son trône cramoisi se trouve au centre de la cité de Fer de Dis, une hideuse métropole et la plus vaste des Neuf Enfers. Les voyageurs planaires s'y rendent pour conspirer avec des diables et conclure des marchés avec des guenaudes nocturnes, des rakshasas, des incubes, des succubes et d'autres fiélons. Dispater touche un pourcentage sur chaque accord conclu, grâce à une provision spéciale ajoutée à tout contrat signé dans sa strate des Neuf Enfers.

Dispater est l'un des vassaux les plus fidèles d'Asmodée. C'est aussi l'un des plus ingénieux, à tel point que le multivers compte peu d'êtres capables de se montrer plus rusés que lui. Il s'intéresse bien plus que tous les autres diables aux contrats passés avec les mortels en échange de leur âme et ses émissaires travaillent sans relâche à l'élaboration de complots maléfiques sur le plan matériel.

Minauros. La troisième strate des Neuf Enfers est un marécage puant. Le ciel brun déverse des pluies acides, une épaisse couche de crasse recouvre la surface putride du plan et des fosses béantes se dissimulent sous la vase, prêtes à engloutir les voyageurs imprudents. Des villes cyclopéennes de pierre ornementées s'élèvent dans le marécage, dont la grande cité de Minauros qui a donné son nom à la strate.

Les murs visqueux de la ville s'élèvent à des dizaines de mètres dans les airs, protégeant les salles inondées de Mammon. L'archiduc de Minauros ressemble à un énorme serpent doté du torse et de la tête d'un humanoïde cornu. Mammon est d'une avidité légendaire et c'est l'un des rares archidiables prêt à échanger des faveurs contre de l'or au lieu d'une âme. Son antre regorge de trésors abandonnés par ceux qui ont tenté d'avoir le dessus en négociant avec lui (et ont échoué).

Le Phlégéthos. Le Phlégéthos, la quatrième strate des Neuf Enfers, est une étendue flamboyante dont les mers de magma en fusion génèrent des ouragans brûlants, une fumée étouffante et des nuées de cendres pyroclastiques. Abriymoch, une ville-forteresse de verre noir et d'obsidienne, se dresse dans la caldère enflammée du plus grand volcan du plan. Avec ses rivières de lave qui se déversent des murailles, la ville ressemble à la sculpture maîtresse d'une gigantesque fontaine infernale.

Abriymoch est le siège du pouvoir des deux archiducs qui règnent en tandem sur le Phlégétos : l'archiduc Bélial et sa faille l'archiduchesse Fierna. Bélial est un diable séduisant et bien bâti qui exsude la civilité alors même que ses paroles laissent percevoir une menace sous-jacente. Sa fille est une diablesse sculpturale dont la beauté cache le cœur le plus noir des Neuf Enfers. Leur alliance est indéfectible car ils savent tous deux que leur survie mutuelle en dépend.

La Stygie. La cinquième strate des Neuf Enfers est un royaume gelé fait de glace au cœur de laquelle brûle des flammes gelées. Elle est entourée de mers glacées tandis que ses cieux sont striés d'éclairs.

L'archiduc Lévistus, qui a autrefois trahi Asmodée, se trouve à présent enchâssé dans la glace de Stygie en guise de châtiment. Il règne néanmoins sur cette strate et communique

avec ses serviteurs et ses fidèles par télépathie, qu'ils se trouvent dans les Neuf Enfers ou sur le plan matériel.

La Stygie abrite aussi son ancien dirigeant, l'archidiable ophidien Géryon, qu'Asmodée a démis de ses fonctions pour permettre à Lévistus de retrouver son autorité malgré son emprisonnement. La chute de Géryon a causé nombre de débats dans les diverses cours infernales. Personne ne sait vraiment si Asmodée avait de bonnes et secrètes raisons de dégrader Géryon ou s'il met sa fidélité à l'épreuve car il a de grands projets pour lui.

La Malbolge. La Malbolge, la sixième strate des Neuf Enfers, a connu bien des dirigeants, dont Malagard la Comtesse-Guenaude et l'archidiable Moloch. Malagard a perdu les faveurs d'Asmodée qui l'a abattue dans un accès de rage tandis que son prédécesseur Moloch rôde quelque part dans la strate, changé en vulgaire diablotin, et complote pour retrouver les faveurs d'Asmodée. La Malbolge ressemble à une pente infinie, telle celle d'une montagne d'une hauteur impossible. Des segments de la strate se détachent parfois, créant des avalanches de pierres aussi dangereuses qu'assourdissantes. Les habitants de la strate vivent dans des forteresses décrépites et de vastes cavernes creusées dans le flanc de la montagne.

La dirigeante actuelle de la Malbolge est l'archiduchesse Glasye, la fille d'Asmodée. Avec ses petites cornes, ses ailes de cuir et sa queue fourchue, elle ressemble à une succube. Elle a hérité de la cruauté et de l'amour des complots de son père. La citadelle où elle réside sur les pentes de la Malbolge est soutenue par des colonnes et des arcs-boutants fissurés qui, tout en étant robustes, semblent constamment sur le point de céder. Un véritable labyrinthe de cellules et de salles de torture s'étend sous le palais. C'est là que Glasye enferme et tourmente les individus qui lui ont déplu.

La Maladomini. La septième strate, la Maladomini, est une étendue désolée parsemée de ruines. Des villes mortes forment un paysage urbain désolé entrecoupé par des carrières abandonnées, des routes laissées à l'abandon, des amas de scories, des forteresses devenues de simples coquilles vides et des nuées de mouches affamées.

L'archiduc de la Maladomini se nomme Belzébuth, le Seigneur des mouches. C'est un fiélon boursouflé dont la partie inférieure du corps rappelle une énorme limace. Cette apparence lui a été donnée par Asmodée pour le punir de sa loyauté changeante. Belzébuth est une monstruosité pitoyable et dégénérée qui a longtemps tenté d'usurper le pouvoir d'Asmodée mais a échoué à chaque fois. Il est victime d'une malédiction : tout accord conclut avec lui mène inévitablement à la catastrophe. Asmodée lui accorde parfois des faveurs pour des raisons que les autres archiducs sont bien en peine de deviner. Certains d'entre eux soupçonnent cependant l'archiduc du Nessus de faire ainsi hommage à la valeur de son adversaire vaincu.

La Cania. La Cania, la huitième strate des Neuf Enfers, est une étendue infernale glacée dont les tempêtes de glace sont capables d'arracher les chairs. Des villes enchâssées dans la glace offrent un abri aux invités et prisonniers du dirigeant de la Cania, le brillant et fourbe Méphistophélès.

L'archidiable réside dans la citadelle de glace de Méphistar, où il complote pour s'emparer du trône de Baator et conquérir les plans. C'est à la fois le meilleur allié et le pire ennemi d'Asmodée, qui semble se fier à ses conseils quand il lui en offre. Méphistophélès sait qu'il n'a aucune chance de déposer Asmodée tant que ce dernier ne commettra pas une grave erreur et ils attendent donc tous deux de voir comment les circonstances vont finir par les opposer. Méphistophélès est aussi une sorte de parrain pour Glasye, ce qui complique encore sa relation avec l'archiduc du Nessus.



Méphistophélès est un diable de haute taille au physique saisissant, avec des cornes impressionnantes et un comportement distant. Il fait commerce d'âmes, comme les autres archidiables, mais il perd rarement son temps avec des créatures qui ne méritent pas qu'il leur prête personnellement attention. Son instinct est aussi affûté que les vents glacés de la Cania et on raconte qu'Asmodée est le seul à l'avoir jamais dupé ou avoir contrecarré ses plans.

Le Nessus. Le Nessus est la strate la plus basse des Neuf Enfers. C'est un royaume fait de sombres fosses dont les parois sont semées de forteresses. C'est là que les généraux diantrefosses fidèles à Asmodée cantonnent leurs légions diaboliques en préparant la conquête du multivers. Une immense faille de profondeur inconnue s'ouvre au centre de la strate. C'est de là que s'élève Malsheem, la grande tour-citadelle, demeure d'Asmodée et de sa cour infernale.

Malsheem ressemble à une immense stalagmite creuse. Cette citadelle est aussi une prison pour les âmes qu'Asmodée a enfermées par sécurité. Pour le convaincre d'en libérer ne serait-ce qu'une seule, il faut payer un prix exorbitant. On raconte que l'archiduc du Nessus aurait, par le passé, demandé des royaumes entiers en échange d'une telle faveur.

Asmodée se présente généralement sous l'apparence d'un séduisant humanoïde barbu avec de petites cornes sur le front, des yeux rouges perçants et vêtu d'amples robes. Il peut aussi revêtir d'autres formes, mais on le voit rarement sans son sceptre couronné d'un rubis. Asmodée est le plus rusé et le plus poli des archidiables. Il ne laisse paraître le mal absolu qu'il incarne que quand il le désire ou s'il s'oublie et se laisse emporter par un accès de rage.

L'Achéron

L'Achéron possède quatre strates, chacune faite d'énormes cubes de fer flottant dans le vide. Parfois, ils se heurtent et les échos des collisions passées s'attardent sur le plan et se mêlent au fracas des armées qui s'affrontent. Telle est la nature de l'Achéron : lutte et guerre, les esprits de soldats défunts se joignent à une bataille sans fin contre les orcs fidèles à Gruumsh, les gobelinoïdes loyaux à Maglubiyet et les légions d'autres divinités belliqueuses.

Règle optionnelle : soif de sang

L'Achéron récompense une créature quand elle en blesse une autre en lui donnant la force de continuer à se battre. Tant qu'une créature se trouve en Achéron, elle gagne un nombre de points de vie temporaires égal à la moitié de son maximum de points de vie à chaque fois qu'elle réduit une créature hostile à 0 point de vie.

Le Méchanus

Dans le Méchanus, l'influence de la loi s'illustre par un royaume tout en engrenages mécaniques, tous reliés et tournant à leur propre rythme. Ces engrenages semblent se livrer à un calcul si complexe qu'aucune divinité ne peut deviner son objectif. Le Méchanus incarne l'ordre absolu et tous ceux qui restent là-bas ressentent cette influence.

Les modrons représentent la population principale du plan. Celui-ci abrite aussi leur créateur, un être quasi-divin appelé Primus.

Règle optionnelle : la loi de la moyenne

Une créature présente dans le Méchanus utilise toujours la règle des valeurs moyennes pour déterminer les résultats des attaques et des sorts. Par exemple, une attaque qui inflige normalement 1d10+5 dégâts en inflige toujours 10 dans le Méchanus.

Règle optionnelle : imposer l'ordre

Un visiteur qui n'est pas loyal neutre doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10 à la fin de chaque long repos pris sur ce plan. S'il le rate, son alignement devient loyal neutre. Il retrouve son alignement originel une fois qu'il a passé une journée sur un plan autre que le Méchanus ou s'il bénéficie d'un sort de *dissipation du mal et du bien*.

L'Arcadie

L'Arcadie regorge de vergers aux arbres parfaitement alignés, de ruisseaux au cours tracé au cordeau, de champs bien ordonnés, de routes parfaites et de villes aux plans dessinant des formes géométriques agréables. Les montagnes ne présentent pas la moindre trace d'érosion et tout en Arcadie semble participer au bien commun et tendre vers une forme d'existence sans défauts. Ici, la pureté est éternelle et rien ne perturbe son harmonie.

La nuit et le jour sont déterminés par un orbe qui flotte au-dessus du plus haut pic de l'Arcadie. La moitié de l'orbe émet une lumière solaire et apporte le jour, l'autre moitié émet une lumière lunaire et apporte la nuit étoilée. L'orbe tourne avec régularité, sans la moindre erreur, apportant la nuit et le jour à travers tout le plan.

Quatre demi-dieux alliés appelés les Rois des tempêtes gouvernent le temps : le Roi des nuages, la Reine du vent, le Roi de l'éclair et la Reine de la pluie. Chacun vit dans un château entouré du type de temps qu'il ou elle contrôle.

De nombreux royaumes nains ont survécu au passage des millénaires et prospèrent, dissimulés sous les belles montagnes d'Arcadie. Les nains nés sur ce plan sont de type céleste et sont des créatures courageuses et au grand cœur. En dehors de cela, ils ressemblent à des nains normaux et se comportent comme eux.

Règle optionnelle : vitalité planaire

Tant qu'une créature se trouve sur ce plan, elle ne peut pas être terrorisée ni empoisonnée et elle est immunisée contre toutes les maladies et tous les poisons.





Les autres plans

Il existe toute une variété de royaumes entre ou au-delà des autres plans.

L'Outreterre et Sigil

L'Outreterre est un plan qui se trouve entre les plans extérieurs. C'est le plan de la neutralité, il incorpore donc un peu de tout et maintient tous les aspects dans un équilibre paradoxal, à la fois en concordance et en opposition. Le plan possède des terrains variés, avec des prairies, des montagnes et des fleuves peu profonds.

L'Outreterre est de forme circulaire, comme un grand disque. Ceux qui visualisent les plans extérieurs comme une roue s'appuient sur l'exemple de l'Outreterre, qu'ils appellent un microcosme des plans, mais il s'agit d'une argumentation limitée, dans la mesure où c'est la disposition de l'Outreterre qui a inspiré l'idée de la Grande Roue.

Des villes-portails sont disposées en bordure de ce cercle, à intervalles réguliers. Il s'agit de seize villes bâties autour d'un portail menant à l'un des plans extérieurs. Chacune partage une bonne partie des caractéristiques du plan auquel elle est reliée. Les émissaires planaires se rencontrent souvent dans ces villes et il n'est donc pas rare de croiser d'étranges couples, comme un céleste et un fiélon se disputant dans une taverne en partageant une bouteille d'un excellent cru.

Étant donné qu'en Outreterre on peut aller à cheval d'un paradis à un enfer, il est possible de faire s'y dérouler une campagne sur le thème des plans sans recourir aux voyages planaires. L'Outreterre est ce qui se rapproche le plus d'un monde du plan matériel au sein des plans extérieurs.

Les villes-portails de l'Outreterre

Ville	Destination du portail
Excelsior	Les Sept Paradis du Mont Céleste
Porte du Commerce	Les Paradis jumeaux de Bytopie
Extase	Les Champs bénis de l'Élysée
Faunel	Les Terres des bêtes
Sylvanie	Les Clairières olympiennes de l'Arborée
Glorium	Les Domaines des héros d'Ysgard
Xaos	Le Chaos changeant des Limbes
Folie	Les Profondeurs venteuses du Pandémonium
Malemort	Les Strates infinies des Abysses
Maudite	Les Profondeurs tartariennes des Carcères
Désespoir	La Gaste grise de l'Hadès
Flambeau	La Morne Éternité de la Géhenne
Thoracique	Les Neuf Enfers de Baator
Rigus	Le Champ de bataille infini de l'Achéron
Automate	Le Nirvana mécanique du Méchanus
Fortitude	Le Royaumes pacifiques de l'Arcadie

Sigil, la cité des Portes

Au centre de l'Outreterre se dresse l'Aiguille. Il s'agit d'une montagne au sommet effilé qui s'élève haut dans le ciel et qui évoque l'axe d'une immense roue. La ville-anneau de Sigil flotte au-dessus de ce pic, toutes ses structures construites sur le bord intérieur de l'anneau. Une créature qui se trouve dans l'une des rues de Sigil voit la ville décrire une courbe montante dans les airs et, plus déconcertant encore, il

aperçoit l'opposé de la ville directement au-dessus de lui. Cette métropole planaire bourdonnante d'activité est appelée la cité des Portes car elle renferme d'innombrables portails menant sur d'autres plans et d'autres mondes.

Sigil est un paradis commercial où affluent des biens, des marchandises et des informations en provenance de tous les plans. Le marché de l'information est très actif, surtout concernant les plans et les objets ou mots de commande indispensables au fonctionnement de certains portails. Il est possible d'y acheter et d'y vendre toutes sortes de clefs de portails.

La ville est le domaine de l'incompréhensible Dame des Douleurs, un être aussi ancien que les dieux et dont même les sages de la ville ignorent les objectifs. Sigil est-elle sa prison ? La Dame est-elle la créatrice déchue de l'univers ? Personne ne le sait ou, si quelqu'un le sait, il garde le silence.

Les demi-plans

Les demi-plans sont des espaces extradimensionnels qui apparaissent de diverses manières et possèdent leurs propres lois physiques. Certains sont créés par des sorts tandis que d'autres apparaissent naturellement, comme un pli de la réalité qui aurait été arraché au reste du multivers. En théorie, un sort de *changement de plan* permet de se rendre sur un demi-plan mais il est très difficile de trouver la fréquence de diapason requise. Le sort de *portail* est plus fiable, tant que le lanceur de sorts sait que le demi-plan existe.

Un demi-plan peut se réduire à une simple pièce ou être assez grand pour abriter un royaume entier. Par exemple, le sort de *manoir somptueux de Mordenkainen* permet de créer un demi-plan composé d'un vestibule donnant sur diverses pièces tandis que la Barovie (dans le monde de Ravenloft) est toute entière comprise dans un demi-plan placé sous la houlette de son seigneur vampire, Strahd von Zarovich. Quand un demi-plan est relié au plan matériel ou à un autre plan, il suffit parfois de franchir un seuil ou un mur de brume pour y entrer.

Le Royaume lointain

Le Royaume lointain se trouve au-delà du multivers connu. Il se peut même qu'il s'agisse d'un multivers bien distinct, avec ses propres lois physiques et magiques. Quand des énergies en provenance du Royaume lointain s'infiltrent sur un autre plan, elles déforment la matière et lui donnent des formes étrangères qui défient la géométrie et la biologie ordinaires. Des aberrations, comme les flagelleurs mentaux et les tyrannœils, sont issues de ce plan ou ont été façonnées par son étrange influence.

Les entités qui résident dans le Royaume lointain sont si étrangères aux concepts des esprits normaux que ces derniers ont du mal à les appréhender. Des créatures titanesques nagent dans le néant. D'indicibles choses murmurent d'atroces vérités à l'oreille de tous ceux qui osent les écouter. Pour les mortels, connaître le Royaume lointain se traduit par un combat mental pour dépasser les limites qu'imposent la matière, l'espace et même la santé mentale. Certains sorciers embrassent cette lutte en scellant un pacte avec les entités issues de ces lieux. Quiconque a pu voir le Royaume lointain parle d'yeux, de tentacules et de terreur.

Il n'y a pas de portails connus menant au Royaume lointain, du moins aucun qui soit encore fonctionnel. Il y a bien longtemps, des elfes ont bien ouvert un vaste portail permettant d'y accéder au sein d'une montagne appelée le pic de la Tempête de feu, mais leur civilisation a été emportée par une vague de sang et de terreur. L'endroit où se trouve le portail (et même le monde sur lequel il se trouve) a été oublié depuis bien longtemps. Cependant, il existe peut-être d'autres portails oubliés, marqués par une magie étrange qui s'en échappe et qui modifie la réalité alentour.

Les mondes connus du plan matériel

Les mondes du plan matériel sont d'une infinie diversité. Les plus connus sont ceux qui ont servi de décors aux campagnes officielles D&D publiées. Si votre campagne se déroule dans l'un de ces mondes, celui-ci vous appartient au même titre que la campagne que vous y menez et votre version de ce monde peut être très différente de celle qui a été publiée.

Sur **Toril** (le monde d'heroic-fantasy des Royaumes oubliés), des villes et des royaumes fantastiques côtoient les vestiges d'anciens empires et de civilisations disparues depuis longtemps. Le monde est vaste et ses donjons riches d'histoire. En plus de Faerûn, le continent central, vous pouvez trouver sur Toril les régions suivantes : l'Al-Qadim, le Kara-Tur et le Maztic.

Sur **Tærre** (l'univers de sword-and-sorcery de Greyhawk), des héros tels que Bigby et Mordenkainen se laissent mener par leur avidité et leur ambition. Au cœur de la région appelée la Flanesse se trouve une cité-franche appelée Faucongris, une ville où les gredins côtoient les archimages, où l'aventure attend à chaque coin de rue. Iuz, un demi-dieu maléfique règne sur un royaume cauchemardesque au nord et menace la civilisation.

Sur **Krynn** (le monde d'epic-fantasy de Lancedragon), le retour des dieux est éclipsé par l'ascension de Takhisis, la maléfique reine des dragons qui, grâce à ses dragons et ses armées draconiques, plonge le continent d'Ansalom dans la guerre.

Sur **Athas** (le monde de sword-and-sorcery de Dark Sun), une goutte vaut parfois plus qu'une vie humaine. Les dieux ont abandonné ce monde désertique où de puissants rois-sorciers règnent en tyrans et où le métal est un bien rare et précieux.

Sur **Éberron** (le monde d'heroic-fantasy d'Éberron), une terrible guerre vient de s'achever, mais elle a donné naissance à une guerre froide alimentée par des intrigues politiques. Sur le continent de Khorvaire, la magie est chose courante, les maisons à dracogramme ont un pouvoir aussi grand que celui des royaumes et des véhicules élémentaires permettent de se rendre aux quatre coins du monde.

Sur **Aebrynis** (le monde d'heroic-fantasy de Birthright), les héritiers des lignées divines façonnent le continent de Cérilie. Des monarques, des prélats, des maîtres de guilde et de grands magiciens tentent de maintenir un équilibre délicat entre les exigences du pouvoir et la lutte contre la menace que font peser d'horribles abominations nées du sang d'un dieu maléfique.

Sur **Mystara** (un monde d'heroic-fantasy né des premières éditions de D&D), diverses cultures se heurtent à des monstres sauvages et des empires belliqueux. Les Immortels (d'anciens aventuriers ayant atteint un statut quasi-divin) façonnent également le monde.

2E PARTIE

Le maître des aventures





Chapitre 3 : La création d'aventures



La création d'aventures est l'une des activités les plus gratifiantes du maître du donjon. Elle permet de vous exprimer en concevant des lieux fantastiques et des rencontres impliquant des monstres, des pièges, des énigmes et des conflits. Quand vous concevez une aventure, c'est vous qui décidez de tout et qui créez chaque chose exactement comme vous l'entendez.

Les aventures sont essentiellement des histoires. Une aventure a de nombreux points communs avec un roman, un film, une bande dessinée ou un épisode de série télévisée. Les bandes dessinées et les séries télévisées sont des comparaisons particulièrement justes, en ce sens où chaque aventure est plutôt courte mais toutes s'imbriquent pour créer un récit global. Si une aventure est un unique épisode, une campagne représente l'ensemble de la série.

Que vous créiez vos propres aventures ou que vous utilisiez des aventures publiées, ce chapitre vous fournit des conseils utiles pour proposer à vos joueurs une expérience de jeu amusante et mémorable.

Lorsque vous créez une aventure, vous devez intégrer des scènes d'exploration, d'interactions sociales et de combats pour former un ensemble cohérent qui satisfait les besoins de vos joueurs et de votre campagne. Mais ce n'est pas tout. Vous devriez incorporer les ingrédients de base d'une bonne histoire lors du processus de création, pour que vos joueurs vivent l'aventure comme une véritable histoire et non comme un enchaînement décousu de rencontres.

Les ingrédients d'une grande aventure

Les meilleures aventures ont plusieurs éléments en commun.

Une menace crédible

Une aventure doit proposer une menace digne de l'attention des héros. Cette menace peut être incarnée par un unique monstre ou scélérat, un individu malfaisant accompagné de laquais, un assortiment de monstres ou une organisation malveillante. Quelle que soit leur nature, les antagonistes devraient poursuivre des objectifs que les héros auront l'occasion de découvrir et de déjouer.

Métaphores familières et rebondissements ingénieux

Une aventure conçue autour de dragons, d'orcs ou de magiciens déments complotant dans leur tour peut passer pour un cliché, mais ces éléments sont les bases d'une histoire fantastique. Le début d'une aventure dans une taverne peut paraître galvaudé mais c'est une idée fidèle au concept de D&D. Les éléments narratifs familiers sont appropriés tant que vous et les joueurs parvenez à les modifier de temps à autres. Par exemple, l'individu mystérieux qui propose, au nom du roi, une quête aux aventuriers pourrait être le roi en personne mais déguisé. Le magicien fou dans la tour pourrait être une illusion créée par une bande de voleurs gnomes avares pour protéger leur butin.

Focaliser la narration sur le présent

Une aventure se déroule dans l'instant présent. Il faut parfois rajouter une pincée d'histoire pour donner vie au récit, sachant que les aventuriers peuvent découvrir des informations historiques intéressantes au cours de l'aventure. En règle générale, l'histoire du monde doit paraître évidente dans la situation présente. Au lieu d'intégrer des éléments du passé, une aventure devrait se focaliser sur la description du présent, sur ce que les méchants ont l'intention de faire et sur la façon dont les aventuriers se retrouvent impliqués dans l'histoire.

Des héros décisifs

Une aventure devrait permettre aux aventuriers de prendre des décisions et d'agir de manière décisive. Malgré sa ressemblance avec un roman ou l'épisode d'une série, une aventure doit prévoir plusieurs dénouements. Dans le cas contraire, les joueurs auront l'impression d'être menés par le bout du nez et d'être spectateurs d'un enchaînement immuable d'événements, quels que soient leurs efforts pour les modifier. Par exemple, si le scélérat principal révèle plusieurs fois sa présence avant la fin de l'aventure, celle-ci devrait prévoir la possibilité que les héros le terrassent à ce moment donné.

De l'intérêt pour tous les types de joueurs

Comme indiqué dans l'introduction de ce livre, les joueurs se rassemblent autour de la table de jeu avec des attentes différentes. Une aventure doit prendre en compte les divers joueurs et personnages du groupe en les intégrant du mieux possible dans l'histoire.

Pour commencer, concevez votre aventure en prenant pour bases les trois activités principales du jeu : l'exploration, les interactions sociales et le combat. Si votre aventure intègre une combinaison équilibrée de ces trois éléments, il est fort probable qu'elle plaise à tous les types de joueurs.

Une aventure que vous créez pour une campagne de votre crû ne doit pas nécessairement plaire à tous les types théoriques de joueurs, seulement aux joueurs rassemblés autour de votre table. Si aucun joueur n'apprécie les combats en particulier, n'hésitez pas à réduire leur nombre quand vous concevez votre aventure.

Des surprises

Prévoyez des opportunités pour surprendre et émerveiller vos joueurs. Par exemple, l'exploration d'un château en ruine au sommet d'une colline peut aboutir à la découverte de la tombe d'un dragon dissimulée en son cœur. La traversée d'une contrée sauvage peut déboucher sur la découverte d'une tour qui apparaît uniquement lors des nuits de pleine lune. Les joueurs se souviendront certainement de ces sites.

Un nombre trop élevé de surprises peut rebuter les joueurs mais l'intégration d'un rebondissement occasionnel peut les inciter à ajuster leurs tactiques et à réfléchir de manière créative. Par exemple, vous pouvez donner un coup de jeune à un repaire de gobelins en ajoutant des sapeurs gobelins portant des barils pleins d'huile sur leur dos ou augmenter la complexité d'un assaut lancé contre le domaine d'un scélérat par l'arrivée impromptue d'un invité spécial.

Quand vous préparez les rencontres de combat potentielles, pensez aux associations inhabituelles de monstres, comme un seigneur de guerre hobgobelin avec une manticore en guise d'animal de compagnie ou des feux follets alliés à un jeune dragon noir. Prévoyez l'arrivée inopinée de renforts ou l'application de tactiques étonnantes de la part des monstres. Ajoutez, ici et là, une diversion, une tromperie ou un rebondissement dans le scénario pour tenir vos joueurs en haleine, sans toutefois en faire trop. Parfois, vos joueurs trouveront tout aussi amusante une rencontre simple et directe avec un garde orc.

Des cartes utiles

Pour mener une bonne aventure, il vous faut élaborer des cartes soigneusement conçues. Les contrées sauvages parsemées d'éléments et de sites intéressants sont préférables aux grandes étendues de terrain monotone. Les donjons avec des embranchements de couloirs et autres endroits similaires donnent aux joueurs l'occasion de choisir la direction que devraient prendre leurs personnages. Proposer aux personnages des options permet aux joueurs de faire des choix qui maintiennent l'imprévisibilité de l'aventure.

Si la conception de cartes n'est pas votre point fort, Internet vous fournira moult cartes d'aventure à télécharger et utiliser gratuitement. Vous y trouverez également des images et des plans de bâtiments du monde réel qui pourront vous inspirer lors de la création de vos cartes. Certains logiciels sont également utiles pour dessiner des cartes.

Aventures publiées

Vous pouvez acheter des aventures publiées si vous n'avez ni le temps ni l'envie d'écrire vos propres aventures ou si vous voulez changer de rythme. Une aventure publiée propose un scénario prédéfini avec les cartes, les PNJ, les monstres et les trésors dont vous aurez besoin pour la mener. Le *Starter Set* de D&D contient un exemple d'aventure publiée.

Vous pouvez modifier une aventure publiée pour l'adapter à votre campagne et aux attentes de vos joueurs. Vous pouvez, par exemple, remplacer le scélérat d'une aventure par celui que les joueurs ont déjà rencontré dans votre campagne ou ajouter des éléments contextuels pour impliquer les personnages des joueurs d'une façon que le concepteur de l'aventure n'aurait jamais pu imaginer.

Une aventure publiée ne peut prévoir toutes les actions que les personnages effectueront. Le côté positif des aventures publiées, c'est qu'elles vous permettent de consacrer votre temps de préparation à l'intégration de l'intrigue au sein de votre campagne, ce que l'auteur de l'aventure publiée est incapable de faire.

Les aventures publiées sont également sources d'inspiration. Vous pouvez renoncer à jouer l'aventure comme elle est écrite mais vous en inspirer, en extraire une partie et la remodeler en fonction de vos besoins. Vous pouvez, par exemple, utiliser la carte d'un temple mais changer les monstres qui l'occupent ou vous servir d'une séquence de poursuite comme modèle pour en concevoir une plus appropriée à votre campagne.

La trame d'une aventure

Comme toutes les histoires, une aventure typique a un début, un milieu et une fin.

Le début

Une aventure débute par une accroche susceptible d'intéresser les joueurs. Une bonne accroche pique la curiosité des joueurs et leur donne une raison convaincante d'impliquer leurs personnages dans l'aventure. Par exemple, les aventuriers tombent par hasard sur quelque chose qu'ils n'étaient pas censés découvrir, des monstres les attaquent sur la route, un assassin tente de les éliminer ou un dragon apparaît aux portes de la cité. Ces exemples d'accroche plongent immédiatement vos joueurs dans l'histoire.

Le début d'une bonne aventure devrait être excitant et clair. Pour que vos joueurs attendent avec impatience la prochaine séance une fois revenus chez eux, donnez-leur une vision précise du propos de votre histoire, ainsi qu'un objectif qu'ils s'empresseront d'atteindre.

Le milieu

Le milieu d'une aventure constitue la principale partie de la trame narrative. Chaque nouveau défi pousse les aventuriers à faire des choix importants ayant un impact évident sur la conclusion de l'aventure.

Au fil de l'aventure, les personnages pourraient découvrir des secrets qui leur dévoilent de nouveaux objectifs ou modifient celui qu'ils s'étaient assigné au début. Leur compréhension des événements qui se déroulent autour d'eux peut s'en trouver changée. Les rumeurs à propos d'un trésor pourraient être une ruse pour les attirer dans un piège mortel. Un soi-disant espion à la cour de la reine pourrait être en réalité un élément d'un complot imaginé par la souveraine elle-même afin d'acquérir encore plus de pouvoir.

Alors que les aventuriers agissent pour contrer leurs adversaires, ceux-ci tentent, en même temps, de mettre en œuvre leurs plans malfaisants. De tels ennemis pourraient également agir en secret, induire leurs adversaires potentiels en erreur ou tenter de résoudre les problèmes de manière frontale en tentant de tuer les fouineurs.

Souvenez-vous que les personnages sont les héros de l'aventure. Ne les laissez jamais devenir les simples spectateurs d'événements qu'ils ne peuvent influencer.

La fin

La fin aboutit au point culminant d'une aventure : la scène ou la rencontre lors de laquelle la tension accumulée au fil de l'aventure atteint son apogée. Une apogée digne de ce nom devrait mettre les joueurs sur les nerfs, avec le destin des personnages et bien plus encore en jeu. L'issue, qui dépend des actions et des décisions des personnages, ne devrait jamais être courue d'avance.

Une fin ne conclut pas nécessairement de façon claire toutes les intrigues de l'aventure. Certaines trames de l'histoire peuvent rester en suspens pour être résolues lors de futures aventures. Quelques travaux inachevés représentent un bon moyen pour effectuer la transition vers la prochaine aventure.

Les divers types d'aventures

Une aventure peut se baser sur un site particulier ou un événement capital. Ces deux types d'aventures sont décrits dans les sections suivantes.

Les aventures axées sur un site

Les aventures se déroulant dans des donjons croulants ou des sites isolés en pleine nature servent de pierres angulaires à d'innombrables aventures. Nombre des plus grandes aventures imaginées depuis la création de D&D se déroulent dans de tels sites.

Une aventure centrée sur un site se construit en plusieurs étapes. Lors de chacune, nous vous proposons des tableaux dans lesquels sélectionner les éléments de base de votre aventure. Vous pouvez aussi lancer un dé pour obtenir un résultat au hasard dans une table et vous en inspirer pour bâtir votre histoire. Vous n'êtes pas obligé de suivre les étapes dans l'ordre.

1. Définissez les objectifs du groupe

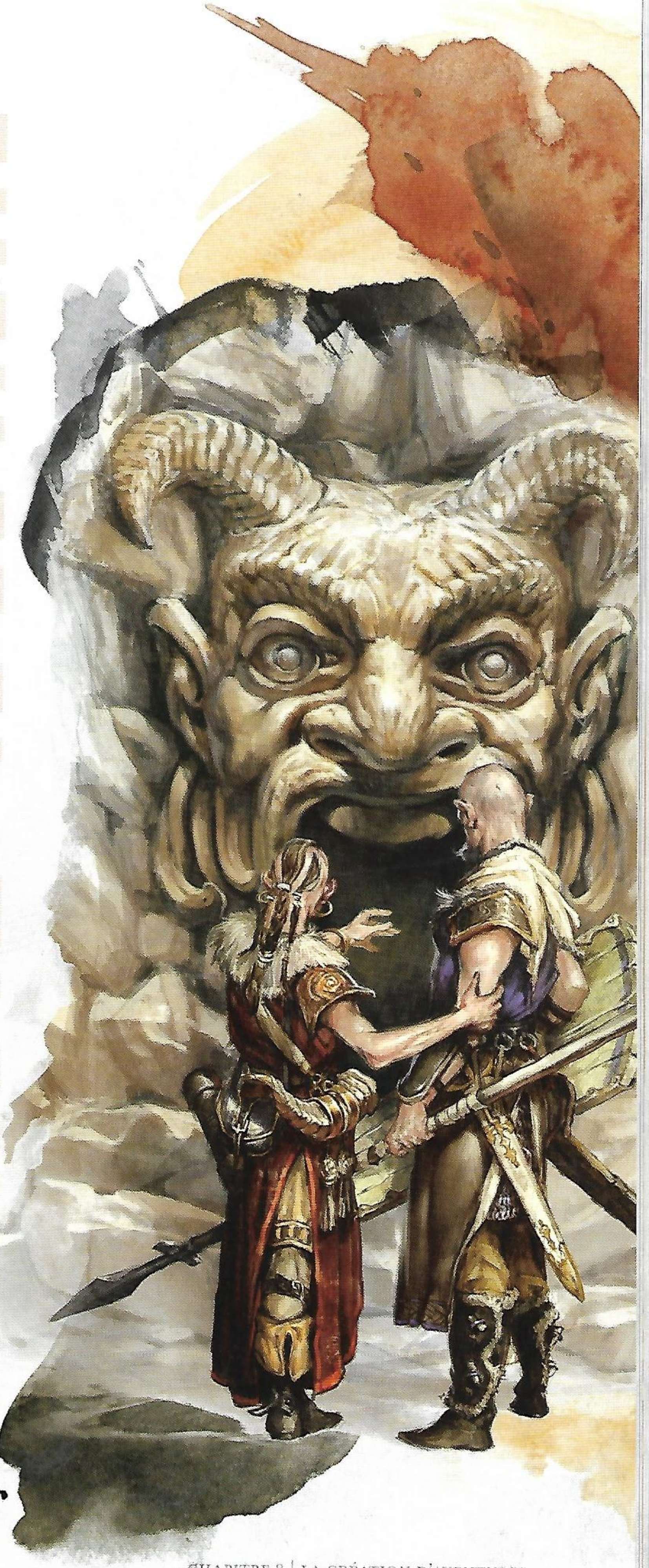
La table Objectifs dans les donjons fournit des objectifs souvent utilisés pour motiver ou appâter les aventuriers afin qu'ils explorent un donjon. La table Objectifs dans les contrées sauvages propose des sources d'inspirations similaires pour créer des aventures axées sur l'exploration en extérieur. La table Objectifs autres livre des suggestions d'aventures se déroulant dans des sites qui n'entrent pas clairement dans l'une ou l'autre des catégories précédentes.

Objectifs dans les donjons

d20	Objectif
1	Mettre un terme aux attaques menées à la surface par les monstrueux occupants du donjon.
2	Déjouer l'ignoble complot d'un scélérat.
3	Détruire une menace magique à l'intérieur du donjon.
4	Acquérir un trésor.
5	Trouver un objet particulier pour une raison spécifique.
6	Récupérer un objet volé que l'on a dissimulé dans le donjon.
7	Découvrir une information nécessaire pour accomplir une tâche spéciale.
8	Libérer un prisonnier.
9	Découvrir le sort d'un précédent groupe d'aventuriers.
10	Trouver un PNJ disparu dans la région.
11	Tuer un dragon ou quelque autre monstre dangereux.
12	Découvrir la nature et l'origine d'un site ou d'un phénomène étrange.
13	Poursuivre des ennemis en fuite qui se sont réfugiés dans le donjon.
14	S'évader du donjon.
15	Débarrasser une ruine de toutes ses nuisances pour la restaurer et la repeupler.
16	Découvrir les raisons pour lesquelles un scélérat s'intéresse au donjon.
17	Gagner un pari ou réussir un rite de passage en survivant pendant un certain temps aux dangers du donjon.
18	Parlementer avec un scélérat dans le donjon.
19	Se cacher d'une menace extérieure au donjon.
20	Lancez deux fois le dé en ignorant les 20 obtenus.

Objectifs dans les contrées sauvages

d20	Objectif
1	Localiser un donjon ou un autre site digne d'intérêt (déterminez le pourquoi de cet objectif avec la table Objectifs dans les donjons).
2	Évaluer l'étendue d'un désastre naturel ou surnaturel.
3	Escorter un PNJ jusqu'à destination.
4	Atteindre une destination sans se faire repérer par les forces adverses.
5	Mettre un terme aux attaques lancées par des monstres sur des caravanes et des fermes.
6	Établir des échanges commerciaux avec une ville lointaine.
7	Protéger une caravane en route vers une ville lointaine.
8	Cartographier une nouvelle contrée.
9	Trouver un site approprié pour établir une colonie.
10	Trouver une ressource naturelle.
11	Chasser un monstre spécifique.
12	Revenir chez soi depuis un lieu éloigné.
13	Obtenir des informations auprès d'un ermite reclus.
14	Trouver un objet perdu en pleine nature sauvage.
15	Découvrir le sort d'un groupe d'explorateurs disparus.
16	Poursuivre des adversaires en fuite.
17	Estimer la taille d'une armée en approche.
18	Échapper au règne d'un tyran.
19	Protéger un site en pleine nature menacé par des assaillants.
20	Lancez deux fois le dé en ignorant les 20 obtenus.



Objectifs autres

d12	Objectif
1	Prendre le contrôle d'un lieu fortifié, comme une forteresse, une ville ou un navire.
2	Défendre un site contre des assaillants.
3	Récupérer un objet situé dans un endroit sécurisé au sein d'une communauté.
4	Récupérer un objet dans une caravane.
5	Récupérer un ou des objets dans un navire disparu ou une caravane perdue.
6	Sortir un prisonnier d'une geôle ou d'un camp de détention.
7	S'évader d'une prison ou d'un camp de détention.
8	Réussir une course d'obstacles pour être reconnu ou pour obtenir une récompense.
9	Infiltrer un site fortifié.
10	Trouver la source d'événements étranges dans une maison hantée ou un autre lieu.
11	Gêner les opérations d'une entreprise.
12	Sauver un personnage, un monstre ou un objet d'un désastre naturel ou surnaturel.

2. Identifiez les principaux PNJ

Utilisez les tables Principaux adversaires de l'aventure, Alliés de l'aventure et Commanditaires de l'aventure pour vous aider à identifier ces PNJ. Le chapitre 4 vous aide à leur donner vie.

Principaux adversaires de l'aventure

d20	Adversaire
1	Un animal ou une monstruosité sans intention cachée particulière
2	Une aberration déterminée à corrompre ou à dominer
3	Un fiélon déterminé à corrompre ou à détruire
4	Un dragon déterminé à dominer et à piller
5	Un géant déterminé à piller
6–7	Un mort-vivant avec un objectif quelconque
8	Une fée avec un objectif mystérieux
9–10	Un fanatique humanoïde
11–12	Un conquérant humanoïde
13	Un humanoïde en quête de vengeance
14–15	Un humanoïde comploteur qui cherche à prendre le pouvoir
16	Le cerveau humanoïde d'une organisation criminelle
17–18	Un pillard ou un destructeur humanoïde
19	Un humanoïde victime d'une malédiction
20	Un fanatique humanoïde malavisé

Alliés de l'aventure

d12	Allié	d12	Allié
1	Un aventurier compétent	7	Un individu qui cherche à se venger
2	Un aventurier inexpérimenté	8	Un fou furieux
3	Un roturier enthousiaste	9	Un allié céleste
4	Un soldat	10	Un allié féerique
5	Un prêtre	11	Un monstre déguisé
6	Un sage	12	Un adversaire qui se fait passer pour un allié

Commanditaires de l'aventure

d20	Commanditaire	d20	Commanditaire
1–2	Un aventurier à la retraite	15	Un vieil ami
3–4	Un dirigeant local	16	Un ancien enseignant
5–6	Un officier militaire	17	Un parent ou autre membre de la famille
7–8	Le représentant d'un temple	18	Un roturier désespéré
9–10	Un sage	19	Un marchand en difficulté
11–12	Un aîné respecté	20	Un scélérat qui se fait passer pour un commanditaire
13	Une divinité ou un céleste		
14	Une fée mystérieuse		

3. Étoffez le site de l'aventure

Le chapitre 5 livre des suggestions pour créer un site d'aventure et lui ajouter des détails, ainsi que des tables susceptibles de vous aider à déterminer les éléments significatifs d'un donjon, d'une contrée sauvage ou d'un environnement urbain.

4. Créez l'introduction idéale

Une aventure peut débuter par une rencontre de type interaction sociale pendant laquelle les aventuriers prennent connaissance de l'objet et des raisons de leur quête. Elle peut également commencer par une attaque surprise ou par la découverte fortuite d'une information. Les meilleures introductions sont celles qui résultent naturellement des objectifs et du cadre de l'aventure. Inspirez-vous des éléments de la table Introductions d'aventure.

Introductions d'aventure

d12	Introduction
1	Alors qu'ils traversent une contrée sauvage, les personnages chutent au travers d'une doline qui s'ouvre sous leurs pieds et atterrissent sur le site de l'aventure.
2	Pendant la traversée d'une contrée sauvage, les personnages remarquent l'entrée du site de l'aventure.
3	Sur la route, les personnages sont attaqués par des monstres qui s'enfuient vers le site de l'aventure situé à proximité.
4	Les aventuriers trouvent une carte sur un cadavre. Cette carte initie la quête, mais le principal scélérat de l'aventure veut s'en emparer.
5	Un objet magique mystérieux ou un adversaire cruel téléporte les personnages vers le site de l'aventure.
6	Un étranger accoste les personnages dans une taverne et les pousse à partir vers le site de l'aventure.
7	Une ville ou un village souhaite que des volontaires se rendent jusqu'au site de l'aventure.
8	Un PNJ apprécié des personnages veut qu'ils se rendent jusqu'au site de l'aventure.
9	Un PNJ qui se fait obéir des personnages leur donne l'ordre de se rendre sur le site de l'aventure.
10	Un PNJ respecté des personnages leur demande de se rendre sur le site de l'aventure.
11	Une nuit, tous les personnages font un rêve pendant lequel ils entrent sur le site de l'aventure.
12	Un fantôme terrorise les habitants d'un village. L'enquête révèle que ce fantôme peut trouver le repos uniquement si quelqu'un entre sur le site de l'aventure.

5. Réfléchissez au point culminant de l'aventure

La fin paroxystique d'une aventure doit remplir les promesses données tout au long de l'aventure. Ce point culminant doit découler des victoires et des échecs que les personnages ont rencontrés jusque là, mais la table Points culminants d'une aventure propose des suggestions pour vous aider à conclure votre aventure.

Points culminants d'une aventure

d12	Point culminant
1	Les aventuriers affrontent le grand scélérat et un groupe de ses séides lors d'une ultime bataille sanglante.
2	Les aventuriers poursuivent le scélérat tout en esquivant les obstacles conçus pour les retarder, ce qui débouche sur une confrontation dans le repaire de l'ennemi ou en dehors.
3	Les actions des aventuriers ou de leur adversaire provoquent un événement cataclysmique auquel les aventuriers doivent échapper.
4	Les aventuriers se précipitent jusqu'au site où le scélérat apporte la dernière touche à son plan majeur. Ils arrivent juste avant son achèvement.
5	Le scélérat et deux ou trois lieutenants accomplissent des rites distincts dans une grande salle. Les aventuriers doivent interrompre l'ensemble des trois rituels en même temps.
6	Un allié trahit les aventuriers au moment même où ils sont sur le point d'atteindre leur but (utilisez ce point culminant avec prudence et n'en abusez pas).
7	Un portail ouvre sur un autre plan d'existence. Des créatures en surgissent, ce qui oblige les aventuriers à le refermer et à se charger du scélérat en même temps.
8	Des pièges se déclenchent, des obstacles apparaissent et des objets s'animent et attaquent les aventuriers au moment même où leur pire ennemi passe à l'attaque.
9	Le donjon commence à s'effondrer pendant que les aventuriers affrontent leur ennemi juré qui profite du chaos pour tenter de s'enfuir.
10	Une menace dépassant les capacités des aventuriers apparaît, détruit le grand scélérat puis tourne son attention vers les personnages.
11	Les aventuriers doivent faire un choix : soit ils poursuivent leur adversaire principal en fuite, soit ils sauvent un PNJ qui leur est cher ou un groupe d'innocents.
12	Les aventuriers doivent d'abord découvrir la faiblesse secrète du grand scélérat pour espérer le vaincre.

6. Planifiez les rencontres

Après avoir créé le site et l'histoire globale, il est temps de planifier les rencontres qui composent l'aventure. Dans une aventure axée sur un site, la plupart des rencontres sont liées à des endroits spécifiques indiqués sur une carte. Pour chaque salle ou zone de pleine nature représentée sur la carte de l'aventure, la légende indique ce qu'on y trouve : ses caractéristiques physiques, ainsi que la rencontre prévue là-bas. Cette légende transforme une simple carte dessinée sur du papier quadrillé et composée de zones numérotées en rencontres conçues pour amuser et intriguer vos joueurs.

Référez-vous à la section intitulée La création de rencontres, plus loin dans ce chapitre, pour obtenir des conseils sur l'élaboration d'une rencontre.

Aventures axées sur les événements

Lors d'une aventure basée sur des événements, l'attention est portée sur les actions des personnages, celles des adversaires et sur leurs conséquences. L'endroit où se déroulent ces actions est d'une importance secondaire.

La construction d'une aventure axée sur les événements exige plus de travail que celle d'une aventure axée sur des sites, mais on peut simplifier le processus en suivant ces quelques étapes. Plusieurs d'entre elles proposent des tables grâce auxquelles vous pouvez choisir des éléments d'aventure ou lancer le dé pour les déterminer au hasard et vous en servir comme source d'inspiration. Comme pour les aventures axées sur des sites, vous n'êtes pas obligé de suivre ces étapes dans l'ordre.

1. Commencez par un adversaire principal

Il faut apporter grand soin à la création de votre adversaire principal : cela portera ses fruits par la suite car ce personnage joue un rôle crucial dans l'histoire et son déroulement. Utilisez, pour commencer, la table Adversaires principaux de l'aventure de la section précédente et exploitez les informations du chapitre 4 pour étoffer le personnage.

Par exemple, votre adversaire pourrait être un mort-vivant qui cherche à se venger suite à un emprisonnement ou une ancienne blessure. Puisque ce scélérat est un mort-vivant, imaginons que cette ancienne blessure lui a été infligée il y a plusieurs siècles et qu'il cherche à se venger en s'en prenant aux descendants de ceux qui lui ont nui. Imaginez un vampire séquestré par les membres d'un ordre religieux de chevaliers qui cherche à présent à se venger en s'en prenant aux membres actuels de cet ordre.

2. Déterminez les actions de l'adversaire

Maintenant que vous avez un adversaire principal, il est temps de déterminer la façon dont il s'y prend pour atteindre ses objectifs. Créez une chronologie qui décrit ses actions et le moment où il les accomplit, sans prendre en compte l'intervention des aventuriers.

En reprenant l'exemple précédent, vous pouvez décider que votre vampire assassine plusieurs chevaliers. En franchissant les portes verrouillées sous forme gazeuse, le vampire peut faire en sorte que les morts paraissent naturelles à première vue, mais un observateur attentif se rend rapidement compte qu'un assassin pervers est à l'œuvre.

Si vous êtes en manque d'inspiration, songez à quelques options différentes sur la façon dont s'enchaînent les actions du scélérat au fil de l'aventure.

Actions d'un adversaire axées sur les événements

d6	Type d'actions	d6	Type d'actions
1	Événement important	4	Tout en une seule fois
2	Folie meurtrière	5	Crimes en série
3	Corruption croissante	6	Étape par étape

Événement important. Les intentions du scélérat se concrétisent lors d'un festival, d'un événement astrologique, d'un rite sacré (ou impie), d'un mariage royal, d'une naissance ou d'un événement similaire déterminé dans le temps. Les activités préalables du scélérat sont destinées à la préparation de cet événement.

Folie meurtrière. Le scélérat commet des actes toujours plus audacieux et odieux. Un tueur pourrait commencer par s'en prendre aux pauvres des bas quartiers d'une ville avant de faire un massacre sur la place du marché. L'horreur



Un vampire comme adversaire

s'intensifie et le nombre de cadavres augmente à chaque nouveau passage à l'acte.

Corruption croissante. Plus le temps passe et plus la puissance et l'influence de l'adversaire principal augmentent, ce qui accroît le nombre de victimes dans une zone toujours plus grande. Cette corruption peut prendre la forme d'armées à la conquête d'un nouveau territoire, d'un culte malfaisant qui recrute de nouveaux membres ou d'une épidémie en pleine expansion. Un prétendant au trône pourrait tenter de s'assurer le soutien des nobles du royaume pendant les jours ou les semaines précédant le renversement du souverain actuel tandis qu'un chef de guilde pourrait corrompre les membres d'un conseil municipal ou soudoyer les officiers de la garde.

Tout en une seule fois. Le scélérat commet un seul crime et tente ensuite d'échapper aux conséquences de son acte. Au lieu de planifier plusieurs crimes sur une période plus ou moins longue, il cherche à faire profil bas ou à fuir la scène de son méfait.

Crimes en série. Le scélérat commet ses crimes l'un après l'autre, mais ils restent répétitifs, ils n'empirent pas pour atteindre des sommets de dépravation. Pour attraper un tel adversaire, il faut déterminer le motif sous-jacent des crimes. Même si les tueurs en série sont des exemples courants de ce type de scélérats, le vôtre peut être un pyromane en série qui jette son dévolu sur un certain type de bâtisses, une maladie magique qui contamine les lanceurs de sorts lorsqu'ils lancent un sort spécifique, un voleur qui s'en prend à un certain type de marchands ou un doppleganger qui kidnappe un noble et se fait passer pour lui avant de passer au suivant.

Étape par étape. Pour atteindre ses objectifs, le scélérat met à exécution une série d'actions précises dans un ordre particulier. Un magicien pourrait dérober les objets dont il a besoin pour créer un phylactère nécessaire à sa transformation en liche tandis qu'un fanatique pourrait kidnapper les prêtres de sept divinités bienveillantes pour les sacrifier. Sinon, le scélérat pourrait remonter la piste de l'individu dont il souhaite se venger, en tuant une victime après l'autre au fur et à mesure qu'il se rapproche de sa véritable cible.

3. Déterminez les objectifs du groupe

Vous pouvez vous servir de la table Objectifs axés sur des événements pour déterminer l'objectif du groupe. Un objectif peut également donner des indications sur la façon dont les aventuriers se retrouvent impliqués dans les plans du scélérat et sur les actions précises qu'ils devront effectuer pour les contrecarrer.

Objectifs axés sur des événements

d20	Objectif
1	Traduire le scélérat en justice.
2	Prouver l'innocence d'un PNJ.
3	Protéger ou dissimuler un PNJ.
4	Protéger un objet.
5	Découvrir la nature et l'origine d'un étrange phénomène qui pourrait être l'œuvre du scélérat.
6	Traquer un fugitif recherché.
7	Renverser un tyran.
8	Révéler une conspiration destinée à renverser un dirigeant.
9	Négocier un traité de paix entre des nations ou des familles ennemies.
10	Obtenir l'aide d'un dirigeant ou d'un conseil.
11	Aider un scélérat à réparer ses erreurs.
12	Engager des pourparlers avec un scélérat.
13	Passer des armes en contrebande au bénéfice de forces rebelles.
14	Arrêter un groupe de contrebandiers.
15	Rassembler des informations sur une force ennemie.
16	Gagner un tournoi.
17	Déterminer l'identité d'un scélérat.
18	Localiser un objet volé.
19	Veiller à ce qu'un mariage se déroule sans accroc.
20	Lancez deux fois le dé et ignorez les 20 obtenus.

Par exemple, si vous obtenez un 10 au dé, la table vous indique que l'objectif du groupe consiste à obtenir l'aide d'un dirigeant ou d'un conseil. Vous décidez d'associer cet

objectif au commandement de l'ordre de chevaliers que votre scélérat vampire a précédemment pris pour cible. Les dirigeants de cet ordre pourraient détenir un coffre rempli de bijoux qu'ils ont volés au vampire il y a plusieurs siècles et les personnages pourraient se servir de ce coffre pour attirer leur adversaire dans un piège.

4. Identifiez les principaux PNJ

Nombre d'aventures axées sur les événements nécessitent une distribution de PNJ suffisamment détaillés. Plusieurs de ces PNJ tombent clairement dans la catégorie des alliés ou dans celle des commanditaires, mais la plupart seront probablement des personnages ou des créatures dont l'attitude envers les aventuriers reste indéterminée tant qu'ils n'ont pas interagi avec eux (voir le chapitre 4 pour plus d'informations sur la création de PNJ).

Les éléments de l'aventure déterminés jusqu'à maintenant devraient vous donner une bonne idée des personnages de second rôle que vous devez créer, ainsi que du niveau de détails que vous devrez apporter à chacun. Les PNJ qui ont peu de chances de se retrouver impliqués dans un combat n'ont probablement pas besoin d'un profil de statistiques complet tandis que les personnages avec lesquels les personnages seront très probablement amenés à négocier pourraient avoir des idéaux, des liens et des défauts. Si cela peut vous aider, utilisez la table Alliés de l'aventure ou Commanditaires de l'aventure, dans la section intitulée Les aventures axées sur des sites, plus haut dans ce chapitre.

5. Anticipez les réactions de l'adversaire principal

Les aventuriers tentent d'atteindre leurs objectifs et de contrecarrer les projets d'un scélérat, mais comment ce dernier réagit-il face à leurs actions ? Devient-il violent ou leur lance-t-il de terribles avertissements ? Se met-il en quête de solutions simples à ses problèmes ou conçoit-il des plans plus compliqués pour les contourner ?

Examinez les actions du scélérat imaginées lors de l'étape 2. Pour chaque événement résultant de ces actions, imaginez comment réagiront les aventuriers. S'ils peuvent empêcher une action ou réduire son impact, quels effets cela produit-il sur l'ensemble du projet de leur adversaire ? Comment peut-il compenser ses éventuelles pertes ?

Vous pouvez utiliser un organigramme pour savoir comment réagit l'adversaire. Cet organigramme peut se développer à partir de la chronologie décrivant ses projets, en expliquant comment celui-ci rétablit ses plans après chaque interférence des aventuriers. Sinon, l'organigramme s'élaborer indépendamment de la chronologie et décrire les diverses actions entreprises par les aventuriers et les réactions qu'elles provoquent de la part du scélérat.

6. Décrivez en détails les endroits clés

Puisque les sites ne sont pas les éléments les plus importants de l'aventure, ils peuvent être plus simples et moins grands qu'un complexe de type donjon ou qu'une vaste contrée sauvage. Ces sites peuvent être des endroits spécifiques dans une ville, voire des salles particulières où les probabilités de combat ou de fouille exhaustive sont importantes, tels qu'une salle du trône, le siège d'une guilde, le manoir croulant d'un vampire ou la salle capitulaire d'un ordre de chevaliers.

7. Choisissez une introduction et un point culminant

La table Introductions de l'aventure dans la section Les aventures axées sur des sites propose plusieurs options sympathiques pour impliquer les personnages dans les événements de votre aventure, par le biais des rêves, d'apparitions ou par un simple appel à l'aide. La table Points culminants de l'aventure, dans la même section, propose des conclusions tout aussi appropriées pour les aventures axées sur les événements.

Par exemple, grâce à la table Introductions de l'aventure, vous décidez qu'un allié apprécié des aventuriers a besoin de leur aide. Ce PNJ pourrait être un chevalier qui pense qu'un vampire souhaite le tuer ou un ami ou un parent du chevalier qui espère débusquer l'assassin de son proche. Ce PNJ expose aux personnages les informations sur les crimes du vampire.

En consultant la table Points culminants de l'aventure, vous pourriez faire en sorte que les aventuriers appâtent le vampire grâce au coffre de bijoux volé dans son antre. Pour ajouter un rebondissement, vous décidez que le véritable objectif du vampire consiste à récupérer un collier particulier parmi cet assortiment de bijoux. Ce collier est orné de neuf pierres précieuses et c'est grâce à elles que le vampire peut ouvrir un portail menant aux Neuf Enfers. S'il parvient à ouvrir ce portail, les aventuriers devront gérer une menace plus inquiétante encore, alors qu'un puissant diable en surgit et honore un ancien pacte autrefois conclu avec le vampire.

8. Planifiez les rencontres

Après avoir créé l'histoire globale de l'aventure, il est temps de planifier les rencontres liées aux événements qui la composent. Dans une aventure axée sur des événements, les rencontres surviennent quand les actions d'un scélérat interfèrent avec celles des personnages. Il n'est pas toujours possible d'anticiper avec exactitude où et quand ces rencontres se dérouleront, mais vous pouvez établir une liste de rencontres probables, sous forme de descriptions générales des forces de l'adversaire principal, d'informations plus précises sur ses lieutenants et ses séides et de rencontres liées aux sites clés de l'aventure.

Voir la section La création de rencontres, plus loin dans ce chapitre, pour obtenir des conseils sur l'élaboration d'une rencontre.

Les enquêtes

Une enquête est un type d'aventure axée sur des événements qui se focalise le plus souvent sur les efforts investis par les aventuriers pour résoudre un crime, généralement un cambriolage ou un meurtre. À la différence d'un écrivain de romans policiers, un meneur de jeu ne peut pas toujours prédire ce que feront les aventuriers lors d'une aventure de type enquête.

Un scélérat dont les actions entrent dans la catégorie « folie meurtrière », « tout en une seule fois » ou « crimes en série » peut vous inciter à créer une aventure de type enquête tournant autour des crimes qu'il commet. De même, si les objectifs des aventuriers consistent, en partie, à déterminer l'identité du scélérat, une aventure de ce type peut s'avérer appropriée.

Pour créer une telle aventure, suivez les étapes de création d'une aventure axée sur des événements. Ajoutez ensuite trois éléments supplémentaires pour compléter l'aventure : la victime, les suspects et les indices.

La victime

Réfléchissez à la relation qui unit la victime au scélérat. Vous pouvez tout à fait créer un scénario intéressant sans ce genre de relation mais une énigme est d'autant plus intéressante à résoudre quand on découvre les liens malsains entre les PNJ et leurs rapports avec le crime. Un meurtre accompli de manière aléatoire peut être tout aussi énigmatique mais n'aura pas cet aspect émotionnel.

Réfléchissez également à un lien entre la victime et un ou plusieurs aventuriers. Vous pourrez toujours impliquer les personnages dans une énigme (et, pourquoi pas, faire d'eux des suspects) si la victime est plus ou moins proche d'eux.

Les suspects

Votre distribution de personnages devrait inclure divers autres PNJ qui n'ont pas commis le méfait mais avaient un mobile, des moyens ou l'opportunité de le faire. Certains peuvent paraître suspects d'emblée mais d'autres peuvent apparaître au fur et à mesure de l'enquête. Certains romans policiers utilisent la technique du cercle restreint de suspects, un nombre précis d'individus dont les circonstances font d'eux les seuls suspects vraisemblables.

Pour veiller à ce que les aventuriers et les joueurs ne trouvent pas tout de suite l'identité du coupable, faites-en sorte que plus d'un suspect ait un secret à cacher. Quand les aventuriers interrogent un suspect, ce dernier peut paraître nerveux ou tenter de mentir, même s'il est innocent. Un accord d'affaire secret, une opération illicite, un sombre passé ou un vice incontrôlable sont autant de défauts qui font des PNJ des individus plus intéressants que ceux qui n'ont rien à cacher.

Les indices

Les indices sont des éléments permettant d'identifier le coupable. Certains sont livrés par oral, dans les déclarations des suspects et des témoins qui aident les aventuriers à se faire une idée de ce qui s'est passé. D'autres sont physiques, comme un message inachevé écrit avec le sang de la victime ou une arme cachée découverte dans une pièce occupée par un suspect.

Un indice devrait faire le lien entre un suspect et le crime, le plus souvent en faisant la lumière sur ses motivations, ses méthodes ou les occasions qu'il a eues. Certains indices forment un lien trompeur entre un suspect innocent et le méfait ; ils mènent les aventuriers sur une fausse piste. Les enquêteurs devront alors trouver d'autres indices leur permettant de se pencher sur d'autres pistes ou des preuves évidentes de l'innocence du suspect.

Il vaut mieux que votre aventure contienne trop d'indices que pas assez. Si les aventuriers résolvent l'énigme trop rapidement, vous pourriez être quelque peu déçu mais les joueurs seront fiers de leur réussite. En revanche, si l'énigme est trop compliquée, les joueurs se sentiront frustrés. Il est probable que les aventuriers ne trouvent pas certains indices et vous devez donc placer des indices redondants pour veiller à ce que les joueurs rassemblent les informations nécessaires pour attraper le scélérat.

Les intrigues

Les intrigues sont des aventures axées sur des événements ayant pour thème les luttes de pouvoir. Les intrigues sont courantes au sein des cours de la noblesse mais les luttes de pouvoir sont toutes aussi fréquentes dans les guildes marchandes, les syndicats du crime et les hiérarchies au sein des temples, entre autres.

Une aventure de type intrigue tourne non pas autour d'événements inquiétants et de complots machiavéliques mais autour de l'échange de services, de l'ascension et de la chute d'individus influents et de paroles diplomatiques mielleuses. Les efforts d'un prince pour hériter du trône, l'ambition d'un courtisan pour avoir l'honneur de s'asseoir à la droite de la reine et la volonté d'un marchand pour ouvrir une route commerciale en territoire ennemi donnent naissance à des intrigues typiques.

Comme toutes les aventures, une intrigue fonctionne uniquement si l'issue de l'histoire importe aux joueurs et à leurs personnages. Si personne ne se préoccupe de savoir qui sera le chambellan du roi ou qui détiendra les droits d'exploitation du bois dans les forêts elfiques, une aventure tournant autour de ces thèmes ne soulèvera pas grand enthousiasme. Par contre, si le fait d'avoir l'oreille du chambellan royal permet de bénéficier du soutien de soldats royaux pour défendre la forteresse frontalière des aventuriers, les joueurs s'impliqueront inévitablement dans le scénario.

Les aventuriers se retrouvent généralement mêlés à une intrigue quand ils cherchent à obtenir les faveurs d'une créature puissante en échange de leur aide. C'est également le cas quand les complots de PNJ influents empêchent les PJ d'atteindre leurs objectifs. Certains des objectifs axés sur des événements et discutés plus haut dans cette section se prêtent bien aux aventures de type intrigue. Par exemple, si les aventuriers doivent mettre une conspiration à jour, négocier un traité de paix ou obtenir l'aide d'un dirigeant ou d'un conseil, vous pouvez songer à créer une aventure de ce type.

La création d'une intrigue est similaire à celle d'une aventure axée sur des événements, à deux exceptions près : la gestion des adversaire et de l'influence obtenue par les personnages sont différentes.

Les adversaires

Certaines aventures de type intrigue se déroulent en fonction des actions d'un unique scélérat, tel qu'un noble qui complote pour assassiner un monarque. Une intrigue peut toutefois comporter plusieurs adversaires ou aucun.

Aucun adversaire. Certaines aventures de type intrigue sans adversaire tournent autour de l'échange de faveurs. Dans ce cas, ignorez les étapes 1 et 2 du processus de création d'une aventure axée sur des événements (l'adversaire principale et les actions de cet adversaire) et passer directement à l'étape 3 (les objectifs des aventuriers). Imaginez pour quelles raisons les aventuriers se retrouvent impliqués dans l'intrigue, puis consacrez la majeure partie de votre temps à la création des PNJ avec lesquels ils vont interagir.

Plusieurs adversaires. Certaines aventures de type intrigue comportent toute une distribution de scélérats, avec des objectifs, des motivations et des méthodes qui leur sont propres. Les aventuriers peuvent se retrouver au beau milieu d'une lutte de pouvoir en sein d'une cour suite au soudain décès du roi. Ils peuvent aussi être amenés à négocier la fin d'une guerre de territoire sanglante entre plusieurs guildes de voleurs. Pour préparer ces scénarios, vous consacrerez beaucoup de temps aux étapes 1 et 2, à développer des PNJ majeurs qui joueront le rôle d'adversaires avec un agenda secret propre à chacun.

En ce qui concerne l'étape 5, vous aurez à développer les réactions de chaque adversaire lorsqu'il devra gérer les potentiels contretemps survenant au cours l'aventure. Il n'est toutefois pas nécessaire de détailler de la même façon les réactions de tous les adversaires car beaucoup se feront écho ou se neutraliseront. Chaque fois que les aventuriers déjoueront les plans d'un scélérat, ceux d'un autre progresseront et l'aventure suivra son cours, que le scélérat déjoué réagisse ou non.

L'influence

En fonction du scénario, il vaut parfois mieux noter l'influence exercée par le groupe sur les divers PNJ ou factions, voire l'influence exercée par chaque membre du groupe.

Vous pouvez, par exemple, gérer l'influence de la même façon que l'inspiration. Un personnage acquiert de l'influence dans une situation particulière et seulement si vous la lui accordez. Il faut ensuite la dépenser pour l'utiliser en jeu. Les personnages acquièrent de l'influence en rendant des services aux PNJ, en œuvrant pour la cause d'une organisation ou en démontrant leur puissance et leur héroïsme, en fonction de vos préférences. Comme avec l'inspiration, un personnage peut choisir de dépenser de l'influence pour être avantagé lors d'un jet approprié à cette dépense d'influence.

Vous pouvez également gérer l'influence en l'assimilant au renom (voir chapitre 1), ce qui permet aux personnages d'acquérir du renom à la cour ou au sein de diverses factions clés.

Les événements contextuels

Vous pouvez créer toute une aventure autour d'un événement contextuel ou utiliser un tel événement pour attirer l'attention des joueurs. La table Événements contextuels propose plusieurs idées dont vous pouvez vous inspirer pour créer un événement contextuel de votre crû.

Événements contextuels

d100	Événement
01–02	Anniversaire du couronnement d'un monarque
03–04	Commémoration d'un événement important
05–06	Événement dans une arène
07–08	Arrivée d'une caravane ou d'un navire
09–10	Arrivée d'un cirque
11–12	Arrivée d'un PNJ important
13–14	Arrivée d'un défilé de modrons
15–16	Représentation artistique
17–18	Événement sportif
19–20	Naissance d'un enfant
21–22	Anniversaire d'un PNJ important
23–24	Festival municipal
25–26	Apparition d'une comète
27–28	Commémoration d'un ancien événement tragique
29–30	Consécration d'un nouveau temple
31–32	Couronnement
33–34	Réunion d'un conseil
35–36	Équinoxe ou solstice
37–38	Exécution
39–40	Festival de fertilité
41–42	Pleine lune
43–44	Funérailles
45–46	Remise de diplôme à des élèves officiers ou des magiciens
47–48	Festival des moissons
49–50	Jour saint
51–52	Investiture d'un chevalier ou d'un noble
53–54	Éclipse de lune
55–58	Festival du plein été
59–60	Festival du plein hiver
61–62	Migration de monstres
63–64	Bal royal
65–66	Nouvelle lune
67–68	Nouvel an
69–70	Grâce d'un prisonnier
71–72	Conjonction planaire
73–74	Alignement de planètes
75–76	Investiture d'un prêtre
77–78	Procession de fantômes
79–80	Commémoration de soldats tombés au combat
81–82	Discours ou proclamation royale
83–84	Jour d'audience royale
85–86	Signature d'un traité
87–88	Éclipse solaire
89–91	Tournoi
92–94	Procès
95–96	Révolte violente
97–98	Mariage ou anniversaire de mariage
99–00	Deux événements concomitants (faites deux jets en ignorant les résultats de 99 ou 100)



Les complications

Certaines aventures simples en apparence ne le sont pas tant que ça.

Les dilemmes moraux

Si vous voulez plonger les personnages dans une crise qu'aucune magie ou prouesse martiale ne peut résoudre, intégrez un dilemme moral dans l'aventure, c'est-à-dire un problème de conscience que les aventuriers doivent résoudre en faisant un choix unique qui n'est jamais simple.

Dilemmes moraux

d20	Dilemme
1–3	Alliés en cause
4–6	Amis en cause
7–12	Honneur en cause
13–16	Sauvetage en cause
17–20	Respect en cause



Alliés en cause. Les aventuriers ont plus de chances d'atteindre leur but s'ils bénéficient de l'aide de deux individus dont l'expertise est essentielle. Malheureusement, ces deux PNJ se détestent et refusent de travailler ensemble, même si le destin du monde est en jeu. Les aventuriers doivent choisir le PNJ le plus enclin à les aider pour atteindre leur objectif.

Amis en cause. Un PNJ apprécié d'un ou plusieurs personnages exige d'eux quelque chose d'impossible. Un amant ou une amante pourrait demander à un personnage de se détourner d'une quête dangereuse. Un ami cher pourrait les supplier d'épargner la vie d'un scélérat pour prouver qu'ils sont meilleurs que ce dernier. Un PNJ faible pourrait implorer les personnages de lui confier une mission dangereuse mais essentielle pour gagner leurs faveurs.

Honneur en cause. Un personnage est obligé de choisir entre la victoire et le respect d'un serment ou d'un code d'honneur personnel. Un paladin ayant prononcé le serment de vertu peut se rendre compte que la possibilité de victoire la plus évidente consiste à tromper et à mentir. Un clerc loyal peut être tenté de désobéir aux ordres de sa religion. Si vous intégrez ce genre de dilemme, veillez à offrir une opportunité de pénitence aux personnages ayant violé leur serment.

Sauvetage en cause. Les aventuriers doivent choisir entre attraper un adversaire ou lui nuire et sauver la vie d'innocents. Les aventuriers pourraient, par exemple, apprendre que cet adversaire occupe un camp à proximité mais qu'une partie de ses armées est sur le point d'attaquer un village et de le réduire en cendres. Les personnages doivent choisir entre l'élimination du scélérat ou la protection des villageois innocents, dont certains peuvent être des amis ou des membres de leur famille.

Respect en cause. Deux alliés importants livrent des ordres ou des conseils conflictuels aux aventuriers. Peut-être que le grand prêtre conseille aux personnages de négocier la paix avec les militaires elfiques de la forêt voisine, alors qu'un guerrier vétéran leur conseille vivement de prouver leur force en frappant les premiers de manière décisive. Les aventuriers ne peuvent suivre les deux conseils et, en choisissant de suivre ceux de l'un des PNJ, ils perdront le respect de l'autre qui ne souhaitera probablement plus les aider.

Les rebondissements

Un rebondissement peut compliquer une histoire et les personnages éprouveront alors plus de difficultés à atteindre leurs objectifs.

Rebondissements

d10	Rebondissement
1	Les aventuriers et d'autres créatures se précipitent pour atteindre un objectif identique ou opposé.
2	Les aventuriers sont chargés de protéger un PNJ non-combattant.
3	Les aventuriers ne sont pas autorisés à tuer leur adversaire, tandis que rien n'empêche ce dernier de les éliminer.
4	Les aventuriers sont limités dans le temps.
5	Les aventuriers ont reçu des informations erronées ou hors-sujet.
6	L'accomplissement d'un objectif d'aventure réalise une prophétie ou empêche sa réalisation.
7	Les aventuriers ont deux objectifs différents mais seul ne peuvent en atteindre qu'un.
8	L'accomplissement d'un objectif aide secrètement leur adversaire.
9	Les aventuriers doivent coopérer avec un ennemi connu pour atteindre leur objectif.
10	Les aventuriers sont victimes d'une coercition magique (telle qu'un sort de *quête*) qui les pousse à atteindre leur objectif.

Les quêtes secondaires

Vous pouvez également ajouter une ou plusieurs quêtes secondaires à votre aventure pour éloigner quelque peu les personnages de la trame narrative principale définie par

le site ou les événements. Les quêtes secondaires sont à la périphérie de l'objectif principal. Toutefois, si les aventuriers réussissent à accomplir une quête secondaire, l'avantage obtenu peut les aider à atteindre cet objectif.

Quêtes secondaires

d8	Quête secondaire
1	Trouver un objet spécifique qui, semble-t-il, se trouve dans les environs.
2	Récupérer un objet volé en possession de l'adversaire principal.
3	Libérer un prisonnier.
4	Découvrir le sort d'un PNJ disparu.
6	Tuer un monstre spécifique.
7	Découvrir la nature et l'origine d'un étrange phénomène dans les environs.
8	Obtenir l'aide d'un personnage ou d'une créature dans les environs.

La création de rencontres

Les rencontres sont les différentes scènes de la vaste trame narrative de votre aventure.

Une rencontre devrait, d'abord et avant tout, être amusante pour les joueurs. Ensuite, elle ne devrait pas être compliquée à mener pour vous. En dehors de ces précisions, une rencontre convenablement conçue fixe un objectif clair à atteindre, tout en étant liée à l'histoire globale de votre campagne. Elle se base sur les rencontres précédentes et annonce les rencontres ultérieures.

Une rencontre peut se terminer de trois façons : les personnages l'emportent, ils l'emportent partiellement ou ils échouent. La rencontre doit prendre en compte ces trois possibilités et l'issue doit produire des conséquences pour que les joueurs aient véritablement l'impression que leurs succès et leurs échecs ont un impact.

Les objectifs des personnages

Quand les personnages ne savent pas ce qu'ils sont supposés faire lors d'une rencontre donnée, les attentes et l'enthousiasme peuvent rapidement se transformer en ennui et en frustration. Les joueurs ne s'ennuieront pas s'ils disposent d'un objectif clair.

Par exemple, si l'histoire globale de votre aventure propose une quête qui consiste à transporter une relique inestimable jusqu'à un monastère isolé, chaque rencontre au cours de l'aventure est une occasion d'introduire un objectif plus limité qui fait progresser la quête principale. Les rencontres pendant le voyage peuvent proposer des affrontements contre des ennemis déterminés à voler la relique ou contre des monstres qui ne cessent de menacer le monastère.

Certains joueurs se fixent leurs propres objectifs, une cette démarche à anticiper et encourager. Après tout, une campagne appartient autant aux joueurs qu'à vous. Par exemple, un personnage pourrait tenter de soudoyer des ennemis au lieu de les combattre. Il pourrait aussi traquer des ennemis en fuite pour voir où ils vont. Les joueurs qui ignorent les objectifs de leurs personnages devront assumer les conséquences de cette omission, un autre aspect essentiel de la création d'une rencontre.

Les exemples d'objectif

Vous pouvez utiliser les objectifs suivants comme base pour créer vos rencontres. Même si les objectifs proposés concernent une unique rencontre de l'aventure, il suffit d'utiliser un même objectif pour plusieurs rencontres afin de combiner ces rencontres pour former un obstacle ou un problème plus important que les aventuriers devront surmonter.

Négocier la paix. Les personnages doivent convaincre deux groupes ennemis (ou leurs chefs) de mettre fin au conflit qu'ils se livrent. Pour compliquer la situation, des ennemis des personnages pourraient se trouver dans un camp ou les deux. De plus, un troisième groupe ou individu pourrait, dans son propre intérêt, inciter les deux groupes ennemis à s'affronter.

Protéger un PNJ ou un objet. Les personnages doivent protéger un individu ou un objet dont ils ont la charge. Pour compliquer les choses, le PNJ sous la protection du groupe peut être maudit, malade, enclin à attaquer lorsqu'il a peur, trop jeune ou trop vieux pour combattre ou être susceptible de mettre la vie des aventuriers en danger en prenant des décisions douteuses. L'objet que les aventuriers ont juré de protéger peut être intelligent, maudit ou compliqué à transporter.

Récupérer un objet. Les aventuriers doivent s'emparer d'un objet spécifique situé dans la zone de la rencontre, de préférence avant la fin du combat. Pour compliquer la situation, des ennemis pourraient eux aussi tenter de s'en emparer, ce qui obligerait les deux groupes à s'affronter pour l'obtenir.

Traverser une zone dangereuse. Les aventuriers doivent traverser une zone dangereuse. Cet objectif est similaire à la récupération d'un objet, dans la mesure où la priorité consiste à atteindre la sortie et non à tuer les adversaires présent. Vous pouvez compliquer les choses en ajoutant une limite de temps ou un passage où une prise de décision erronée peut égarer les personnages. Parmi les autres complications, on trouve les pièges, les dangers environnementaux et les monstres.

Passer inaperçu. Les aventuriers doivent traverser une zone de rencontre sans que les ennemis remarquent leur présence. La situation se complique s'ils sont repérés.

Interrompre un rituel. Les chefs de culte maléfiques, les sorciers malfaisants et de redoutables fiélons accomplissent souvent des rituels pour atteindre leur but. Il faut interrompre un tel cérémonial. Des personnages déterminés à interrompre un rituel doivent généralement combattre des séides malfaisants jusqu'à atteindre le lieu du rituel et perturber la puissante magie mise en œuvre. Pour compliquer la situation, le rituel peut être sur le point de se terminer au moment où les personnages arrivent et le temps qu'il leur reste pour l'interrompre est donc limité. L'achèvement du rituel peut aussi produire des conséquences immédiates, en fonction de sa nature.

Éliminer une cible unique. L'adversaire principal est protégé par des séides suffisamment puissants pour tuer les aventuriers. Les personnages peuvent fuir dans l'espoir d'affronter cet adversaire une autre fois ou ils tenter de combattre les séides afin d'atteindre et d'éliminer leur cible. Pour compliquer la situation, les séides pourraient être des créatures innocentes contrôlées par le scélérat. La mort de ce dernier dissipe ce contrôle mais les aventuriers devront survivre aux assauts des séides jusqu'à ce qu'ils aient éliminé leur ennemi.

La création d'une rencontre de combat

Lors de la création d'une rencontre de combat, laissez libre cours à votre imagination et créez une rencontre que vos joueurs apprécieront. Déterminez les détails de la rencontre, puis utilisez les informations de cette section pour modifier sa difficulté.

La difficulté d'une rencontre de combat

Il existe quatre catégories de difficulté en ce qui concerne les rencontres.

Facile. Une rencontre facile ne ponctionne pas les ressources des personnages et ne les expose pas à un grand danger. Ils perdront probablement quelques points de vie mais la victoire est pratiquement garantie.

Moyenne. Lors d'une rencontre moyenne, les joueurs auront peur une ou deux fois mais les personnages devraient remporter la victoire sans subir de perte. Il est probable qu'un ou plusieurs membres du groupe utilisent ses capacités de soins.

Difficile. Les aventuriers peuvent passer un mauvais moment lors d'une rencontre difficile. Les personnages les plus faibles devront sans doute se replier et un ou plusieurs personnages risquent de succomber lors ce type de rencontres.

Mortelle. Un ou plusieurs personnages peuvent succomber à une rencontre mortelle. Pour survivre, les membres du groupe devront appliquer des tactiques judicieuses et trouver rapidement des solutions et le groupe peut échouer.

Seuils de PX par niveau de personnage

Niveau de personnage	Difficulté de la rencontre			
	Facile	Moyenne	Difficile	Mortelle
1	25	50	75	100
2	50	100	150	200
3	75	150	225	400
4	125	250	375	500
5	250	500	750	1 100
6	300	600	900	1 400
7	350	750	1 100	1 700
8	450	900	1 400	2 100
9	550	1 100	1 600	2 400
10	600	1 200	1 900	2 800
11	800	1 600	2 400	3 600
12	1 000	2 000	3 000	4 500
13	1 100	2 200	3 400	5 100
14	1 250	2 500	3 800	5 700
15	1 400	2 800	4 300	6 400
16	1 600	3 200	4 800	7 200
17	2 000	3 900	5 900	8 800
18	2 100	4 200	6 300	9 500
19	2 400	4 900	7 300	10 900
20	2 800	5 700	8 500	12 700

Indice de dangerosité

Lors de l'élaboration d'une rencontre ou d'une aventure, utilisez avec parcimonie les monstres dont l'indice de dangerosité est supérieur au niveau moyen du groupe, surtout pour des personnages de bas niveau. Les dégâts qu'une telle créature inflige lors d'une seule action pourraient tuer des aventuriers débutants. Par exemple, un ogre a un indice de dangerosité de 2 mais il peut tuer un magicien de niveau 1 d'un seul coup.

De plus, certains monstres possèdent des aptitudes difficiles, voire impossibles à gérer par des personnages de bas niveau. Par exemple, un rakshasa a un indice de dangerosité de 13 et il est immunisé contre les sorts de niveau 6 ou moins. Les lanceurs de sorts de niveau 12 ou moins ne possèdent aucun sort supérieur au niveau 6, ce qui signifie que leur magie s'avèrera impuissante et que cette rencontre sera très désavantageuse pour les aventuriers. Même si l'indice de dangerosité d'un monstre paraît adapté, une telle rencontre serait beaucoup trop dangereuse pour le groupe.

Évaluation de la difficulté d'une rencontre

Appliquez la méthode suivante pour évaluer la difficulté d'une rencontre de combat.

1. Déterminez les seuils en PX. Premièrement, déterminez les seuils en points d'expérience (PX) pour chaque personnage du groupe. La table Seuils de PX par niveau de personnage présentée ci-dessus donne quatre seuils pour chaque niveau de personnage, un pour chaque catégorie de difficulté d'une rencontre. Prenez le niveau d'un personnage pour déterminer ses seuils de PX. Répétez cette étape pour chaque personnage du groupe.

2. Déterminez le seuil de PX du groupe. Pour chaque catégorie de difficulté de rencontre, faites la somme des seuils de PX des personnages. Le total détermine le seuil de PX du groupe. Vous disposerez donc de quatre totaux, un pour chaque catégorie de difficulté de rencontre.

Par exemple, si votre groupe comporte trois personnages de niveau 3 et un personnage de niveau 2, les totaux des seuils de PX du groupe devraient être les suivants :

Facile : 275 PX (75+75+75+50)
Moyenne : 550 PX (150+150+150+100)
Difficile : 825 PX (225+225+225+150)
Mortelle : 1 400 PX (400+400+400+200)

Notez ces résultats car vous allez les utiliser pour chaque rencontre de votre aventure.

3. Faites la somme des PX des monstres. Faites la somme des PX de tous les monstres présents dans la rencontre. Chaque monstre possède une valeur en PX indiquée dans son profil.

4. Modifiez le total des PX si plusieurs monstres sont présents. Si la rencontre comporte plus d'un monstre, appliquez un multiplicateur au total des PX des monstres. Plus il y a de monstres, plus vous effectuerez de jets d'attaque contre les personnages lors d'un même round et plus dangereuse sera la rencontre. Pour jauger de manière appropriée la difficulté d'une rencontre, multipliez le total des PX de tous les monstres de la rencontre par la valeur indiquée dans la table Multiplicateurs de rencontre.

Par exemple, si une rencontre comporte quatre monstres d'une valeur totale de 500 PX, vous devez multiplier le total des PX des monstres par 2 et obtenir ainsi une valeur modifiée de 1 000 PX. Cette valeur modifiée *n'est pas* le nombre de PX que les aventuriers obtiennent ; elle sert uniquement à évaluer avec précision la difficulté d'une rencontre.

Quand vous effectuez ce calcul, n'incluez pas les monstres dont l'indice de dangerosité est beaucoup trop en deçà de l'indice de dangerosité moyen des autres monstres du groupe, sauf si vous estimez que leur présence contribue de manière significative à la difficulté de la rencontre.

Multiplicateurs de rencontre

Nombre de monstres	Multiplicateur	Nombre de monstres	Multiplicateur
1	× 1	7–10	× 2,5
2	× 1,5	11–14	× 3
3–6	× 2	15 ou plus	× 4

5. Comparez les PX. Comparez la valeur en PX modifiée des monstres aux seuils en PX du groupe. Le seuil inférieur le plus proche de la valeur en PX modifiée des monstres détermine la difficulté de la rencontre.

Par exemple, une rencontre avec un gobelours et trois hobgobelins possède une valeur en PX modifiée de 1 000, c'est donc une rencontre difficile pour un groupe composé de

trois personnages de niveau 3 et un personnage de niveau 2, dont le seuil de rencontre difficile est égal à 825 PX et celui de rencontre mortelle à 1 400 PX.

La taille du groupe

Les indications précédentes partent du principe qu'un groupe rassemble trois à cinq aventuriers.

Si le groupe contient moins de trois personnages, appliquez le multiplicateur de la catégorie supérieure dans la table Multiplicateurs de rencontre. Par exemple, appliquez un multiplicateur de 1,5 si les personnages combattent un seul monstre et un multiplicateur de 5 pour les groupes de quinze monstres ou plus.

Si le groupe rassemble six personnages ou plus, appliquez le multiplicateur de la catégorie inférieure. Appliquez un multiplicateur de 0,5 pour un affrontement contre un monstre seul.

Les rencontres en plusieurs parties

Il arrive qu'une rencontre intègre plusieurs ennemis qui n'affronteront pas le groupe tous en même temps. Par exemple, les monstres pourraient attaquer le groupe en plusieurs vagues successives. Pour ce type de rencontres, considérez chaque partie de la rencontre ou chaque vague distincte comme une rencontre séparée lorsque vous déterminez sa difficulté.

Les membres d'un groupe ne peuvent bénéficier d'un court repos entre les diverses parties d'une telle rencontre. Ils ne pourront donc pas dépenser leurs dés de vie pour récupérer des points de vie ni des utilisations d'aptitudes nécessitant un court repos avant réutilisation. En règle générale, si la valeur des monstres (en PX) modifiée pour une rencontre en plusieurs parties est supérieure à un tiers du total de PX que le groupe devrait gagner lors d'une journée d'aventure (voir La journée d'aventure, plus loin), la rencontre sera plus risquée que la somme de ses parties.

La création de rencontres selon un budget

Vous pouvez créer une rencontre si vous connaissez sa difficulté souhaitée. Les seuils de PX du groupe vous donnent un budget en PX que vous pouvez dépenser pour « acheter » des monstres afin de créer des rencontres faciles, moyennes, difficiles et mortelles. Rappelez-vous simplement





que les groupes de monstres consomment une partie du budget plus élevée que celle suggérée par leurs valeurs en PX de base (voir l'étape 4).

Si on reprend l'exemple du groupe à partir de l'étape 2, vous pouvez créer une rencontre moyenne en veillant à ce que la valeur en PX modifiée se situe entre 550 PX (le seuil du groupe correspondant à une rencontre moyenne) et 825 PX (le seuil du groupe correspondant à une rencontre difficile). Un seul monstre avec un indice de dangerosité de 3 (comme une manticore ou un hibours) vaut 700 PX, c'est donc un choix approprié. Si vous souhaitez intégrer deux monstres, leur valeur en PX de base sera multipliée par 1,5. Deux loups sanguinaires (d'une valeur de 200 PX chacun) auront une valeur modifiée de 600 PX et représentent donc eux-aussi une rencontre moyenne pour le groupe.

Pour vous aider à créer des rencontres, servez-vous de l'annexe B qui fournit une liste de tous les monstres du *Monster Manual*, triés par indice de dangerosité.

La journée d'aventure

En partant du principe que les aventuriers se trouvent dans des conditions d'aventure ordinaire et ne se montrent pas particulièrement chanceux ou malchanceux, ils devraient être en mesure de gérer entre six et huit rencontres moyennes ou difficiles à la journée. Ils pourront gérer un nombre plus élevé de rencontres faciles et un nombre moins élevé de rencontres mortelles.

En appliquant la même méthode que celle utilisée pour déterminer la difficulté d'une rencontre, vous pouvez utiliser les valeurs en PX des monstres et d'autres adversaires pour avoir une idée de la progression du groupe au cours d'une aventure.

Pour chaque personnage du groupe, utilisez la table PX d'une journée d'aventure pour estimer le montant de PX qu'un personnage donné devrait normalement gagner en une journée. Faites la somme des valeurs de tous les membres du groupe pour obtenir le total pour la journée d'aventure du groupe. Ce total est une estimation grossière de la valeur en PX modifiée pour créer des rencontres que le groupe pourra gérer avant que les personnages ne soient obligés de prendre un long repos.

PX d'une journée d'aventure

Niveau	PX modifiés par jour et par personnage	Niveau	PX modifiés par jour et par personnage
1	300	11	10 500
2	600	12	11 500
3	1 200	13	13 500
4	1 700	14	15 000
5	3 500	15	18 000
6	4 000	16	20 000
7	5 000	17	25 000
8	6 000	18	27 000
9	7 500	19	30 000
10	9 000	20	40 000

Un court repos

En règle générale, au cours d'une journée complète d'aventure, le groupe aura probablement besoin de prendre deux courts repos, un lors des huit premières heures de la journée et le second lors des huit heures suivantes.

Modifier la difficulté d'une rencontre

Une rencontre peut être plus facile ou plus difficile si l'on modifie les facteurs liés au site et à la situation.

Augmentez la difficulté de la rencontre d'une catégorie (de facile à moyenne, par exemple) si les personnages subissent un inconvénient et pas leurs ennemis. Réduisez la difficulté d'une catégorie si les personnages bénéficient d'une situation avantageuse et pas leurs ennemis. Toute facilité ou complication supplémentaire décale la difficulté d'une rencontre d'une catégorie dans la direction appropriée. Si les personnages ont à la fois une facilité et une complication, les deux s'annulent.

Voici quelques exemples d'inconvénients situationnels :

- L'ensemble des membres de groupe est surpris, mais pas les ennemis.
- Les ennemis bénéficient d'un abri et pas les membres du groupe.
- Les personnages ne peuvent pas voir leurs ennemis.
- Les personnages subissent des dégâts infligés par un effet environnemental ou une source magique chaque round et pas leurs ennemis.
- Les personnages sont suspendus à une corde, escaladent un mur vertical ou une falaise abrupte, sont enracinés au sol ou se retrouvent dans une situation qui amoindrit nettement leur mobilité ou fait d'eux des cibles faciles.

Les avantages situationnels sont similaires aux inconvénients, sauf qu'ils bénéficient aux personnages et non à leurs ennemis.

Des rencontres de combat amusantes

Les éléments suivants augmentent le suspens d'une rencontre de combat et la rendre plus amusante :

- Des éléments du terrain, tels qu'un pont de corde abîmé ou des étendues de limon vert, qui présentent un risque autant pour les personnages que pour leurs ennemis.
- Des éléments de dénivellation du terrain, tels que des fosses, des caisses vides empilées, des corniches et des balcons.
- Des éléments que les personnages et leurs ennemis peuvent ou doivent contourner, tels que des chandeliers, des tonnelets remplis de poudre ou d'huile inflammable ou des pièges à lames tournoyantes.
- Des ennemis positionnés dans des endroits difficiles à atteindre ou faciles à défendre. Ainsi, les personnages qui attaquent normalement à distance sont obligés de trouver une position appropriée sur le champ de bataille pour atteindre leurs cibles.
- Différents types de monstres qui coopèrent.

Les rencontres aléatoires

En explorant une étendue sauvage ou un donjon, les personnages feront certainement des rencontres imprévues. Les rencontres aléatoires représentent une façon d'intégrer cette notion d'imprévue. Elles sont habituellement présentées sous la forme d'une table. Quand une rencontre aléatoire a lieu, vous lancez un dé et consultez la table pour déterminer la nature de la rencontre.

Certains joueurs et MD considèrent les rencontres aléatoires comme une perte de temps lors d'une aventure. Pourtant, des rencontres aléatoires convenablement conçues peuvent servir de bien des manières.

- **Créer un sentiment d'urgence.** Les aventuriers ont tendance à ne pas traîner lorsque plane au-dessus de leur tête la menace de rencontres aléatoires. Ils seront extrêmement motivés pour chercher un endroit sûr où se reposer s'ils souhaitent éviter les rencontres avec des monstres errants (lancer les dés derrière l'écran du MD pousse souvent les aventuriers à se méfier, même si aucune rencontre ne survient).
- **Créer une ambiance.** L'apparition de créatures tournant autour d'un même thème lors de rencontres aléatoires aide à donner un ton à une aventure et à créer une ambiance solide. Par exemple, une table de rencontres avec des chauves-souris, des âmes-en-peine, des araignées géantes et de zombis crée une sensation d'horreur et les aventuriers se prépareront probablement au combat contre des créatures de la nuit encore plus puissantes.
- **Diminuer les ressources des personnages.** Les rencontres aléatoires peuvent diminuer les points de vie et forcer les personnages à utiliser leurs emplacements de sorts. Les aventuriers se sentiront ainsi vulnérables et amoindris, ce qui créera une tension alors que les joueurs sont forcés de prendre des décisions en se basant sur le fait que leurs personnages ne sont plus en pleine forme.
- **Fournir une aide.** Certaines rencontres aléatoires peuvent avantager les personnages au lieu de leur nuire. Des créatures ou des PNJ serviables peuvent fournir aux aventuriers une aide ou des informations utiles au moment le plus propice.
- **Augmentez l'intérêt.** Les rencontres aléatoires révèlent certains détails de votre monde. Elles peuvent servir à annoncer un danger ou à fournir des indices qui aideront les aventuriers à se préparer aux rencontres suivantes.
- **Renforcer les thèmes de la campagne.** Les rencontres aléatoires peuvent rappeler aux joueurs les thèmes majeurs de la campagne. Par exemple, si votre campagne concerne une guerre entre deux nations, vous pourriez concevoir des tables de rencontres aléatoires pour insister sur la nature omniprésente du conflit. En territoire allié, vos tableaux pourraient contenir des troupes dépenaillées revenant du champ de bataille, des réfugiés qui fuient les armées d'envahisseurs, des caravanes lourdement protégées transportant des armes et des messagers solitaires qui chevauchent vers les lignes de front. Si les personnages se retrouvent en territoire ennemi, les tables pourraient contenir des champs de bataille jonchés de cadavres frais, d'armées d'humanoïdes malfaisants en marche et de gibets improvisés où sont pendus les cadavres de déserteurs qui ont tenté de fuir la guerre.

Les rencontres aléatoires ne doivent jamais être ennuyeuses, ni pour vous, ni pour vos joueurs. Vous ne voulez pas que les joueurs aient l'impression de ne pas avancer parce qu'une énième rencontre aléatoire ralentit leurs efforts. De même, vous ne devez pas gâcher du temps sur des rencontres aléatoires qui n'ajoutent rien à la narration de l'aventure ou qui ralentissent le rythme d'ensemble que vous essayez de maintenir.

Les MD n'apprécient pas forcément les rencontres aléatoires. Elles peuvent vous éloigner de votre façon de jouer ou poser plus de problèmes qu'autre chose. Si elles ne vous conviennent pas, ne les incluez pas dans vos parties.

L'intervention d'une rencontre aléatoire

Vous voulez que les rencontres aléatoires participent à la narration de votre aventure lors de la session de jeu, non pas qu'elles s'en éloignent, voilà pourquoi vous devriez sélectionner avec soin le moment où elles interviennent. Songez à une rencontre aléatoire lorsque l'une des circonstances suivantes apparaît :

- Les joueurs digressent ou ralentissent le rythme de la partie.
- Les personnages s'arrêtent pour prendre un court ou un long repos.
- Les personnages font un long voyage sans encombre.
- Les personnages attirent l'attention sur eux alors qu'ils devraient faire profil bas.



Vérifier l'intervention d'une rencontre aléatoire

À vous ou au hasard de décider quand a lieu une rencontre aléatoire. Vous pouvez vérifier si une rencontre aléatoire a lieu une fois par heure, une fois toutes les 4 à 8 heures ou une fois dans la journée et une fois pendant un long repos. Choisissez la fréquence en fonction de l'activité présente dans la zone où se trouvent les aventuriers.

Si vous déterminez les rencontres au hasard, faites-le en lançant un d20, une rencontre aléatoire a lieu si vous obtenez un résultat de 18 ou plus. Vous faites ensuite un jet sur la table des rencontres aléatoires appropriée pour déterminer la nature de la rencontre et vous relancez le dé si le résultat ne correspond pas aux circonstances présentes.

L'aventure que vous menez peut s'accompagner des tables de rencontres aléatoires appropriées ou vous pouvez exploiter les informations de ce chapitre pour créer les vôtres. La création de vos propres tables est le meilleur moyen pour consolider les thèmes et l'ambiance de votre campagne.

L'apparition d'une créature n'est pas forcément considérée comme une rencontre aléatoire. Les tables de rencontres ne proposent normalement pas de lapins qui sautillent dans les broussailles, de rats inoffensifs qui détalent dans les couloirs des donjons ni de citoyens ordinaires qui déambulent dans les rues d'une cité. Les tables de rencontres aléatoires comportent des obstacles et des événements qui participent à la progression de l'intrigue, annoncent des éléments ou soulignent des thèmes importants de l'aventure et fournissent des distractions amusantes.

La création des tables de rencontres aléatoires

Il est très simple de créer vos propres tables de rencontres aléatoires. Déterminez quels types de rencontre peuvent se produire dans une zone de donjon donnée, la probabilité qu'une rencontre particulière ait lieu, puis organisez les résultats. Une « rencontre », dans ce cas, devrait être un monstre ou un PNJ seul, un groupe de monstres ou de PNJ, un événement aléatoire (comme un petit tremblement de terre ou un cortège) ou une découverte fortuite (comme un cadavre carbonisé ou un message griffonné sur un mur).

Assemblez vos rencontres. Après avoir déterminé un site que les aventuriers ont de grandes chances de traverser, que ce soit une étendue de nature sauvage ou une zone de donjon, établissez une liste des créatures susceptibles d'errer là-bas. Si vous ne savez pas vraiment quelles créatures inclure, l'annexe B contient des listes de monstres triés par types de terrain.

Dans une forêt, vous pouvez créer une table contenant des centaures, des dragons féeriques, des pixies, des esprits follets, des dryades, des satyres, des chiens esquiveurs, des élans, des hibours, des sylvaniens, des chouettes géantes et une licorne. Si des elfes habitent là, la table pourrait également comporter des druides et des éclaireurs elfiques. Si des gnolls menacent la région, l'ajout de ces créatures et de hyènes peut fournir une surprise amusante pour les joueurs. L'ajout d'un prédateur en maraude, comme une bête éclipsante qui aime chasser les chiens esquiveurs, peut également représenter un élément inattendu. La table pourrait également comporter quelques rencontres aléatoires de nature moins monstrueuse, comme un bosquet d'arbres brûlés (l'œuvre des gnolls), une statue d'elfe couverte de lierre et une plante sur laquelle poussent des baies luisantes qui rendent invisibles les créatures qui les mangent.

Quand vous choisissez les monstres lors de la création d'une table de rencontres aléatoires, essayez d'imaginer pourquoi il est possible de les rencontrer en dehors de leurs tanières. Que manigance chaque monstre ? Est-il en patrouille ? En chasse ? Cherche-t-il quelque chose ? Déterminez également si une créature se déplace discrètement lors de sa traversée de la zone.

Comme avec les rencontres planifiées, les rencontres aléatoires sont plus intéressantes quand elles se déroulent dans des sites mémorables. À l'extérieur, les aventuriers pourraient tomber sur une clairière en pleine forêt et y rencontrer une licorne ou traverser péniblement une section de végétation dense et déboucher soudain sur un nid d'araignées. En traversant un désert, les personnages pourraient découvrir une oasis hantée par des nécrophages ou un affleurement rocheux sur lequel est perché un dragon bleu.

Les probabilités. Il existe plusieurs méthodes de création d'une table de rencontres aléatoires : certaines sont simples (lancez 1d6 pour déterminer une des six rencontres possibles), d'autres sont plus complexes (lancez un dé de pourcentage, modifiez le résultat en fonction de l'heure et consultez la colonne correspondant au niveau du donjon de la table à références multiples). L'exemple de table de rencontres présentée ici propose une plage de 2 à 20 (pour un total de 19 entrées), générée en lançant 1d10+1d8. La courbe de probabilité permet de garantir l'apparition plus régulière des rencontres situées en milieu de table, tandis que celles situées au début et à la fin seront plus rares. Un résultat de 2 ou 20 est rare (1% de chances environ d'obtenir ce résultat), tandis que les résultats compris entre 9 et 13 seront plus probables (un peu plus de 8% de chances d'obtenir chacun de ces résultats).



La table Rencontres en forêt est un exemple de table de rencontres aléatoires qui exploitent les idées mentionnées plus haut. Les noms des créatures en **gras** font référence aux profils de monstre qui apparaissent dans le *Monster Manual*.

La difficulté des rencontres aléatoires

Les rencontres aléatoires ne doivent pas nécessairement représenter un défi d'un niveau approprié à celui des aventuriers mais il vaut mieux éviter de massacrer un groupe avec une rencontre aléatoire car la plupart des joueurs considèrent cette fin comme très peu satisfaisante.

Une rencontre aléatoires avec des monstres n'aboutit pas forcément à un combat. Un groupe d'aventuriers de niveau 1 pourrait faire une rencontre aléatoire avec un jeune dragon qui vole en cercles au-dessus de la canopée d'une forêt en quête de nourriture rapide à avaler, mais les personnages devraient pouvoir se cacher ou supplier le dragon qu'il les laisse poursuivre leur route s'il les remarque. De même, le groupe pourrait rencontrer un géant de pierre en maraude dans les collines sans qu'il ait l'intention de leur nuire. En fait, il pourrait même s'éloigner du groupe à cause de sa nature solitaire et passer à l'attaque uniquement si on le dérange.

Ceci dit, une table de rencontres aléatoires comporte généralement des monstres hostiles (mais pas nécessairement malfaisants) qui sont là pour combattre. Les monstres suivants sont considérés comme des combat appropriés :

- Un seul monstre dont l'indice de dangerosité est égal ou inférieur au niveau du groupe.
- Un groupe de monstres dont la valeur en PX modifiée constitue un défi facile, moyen ou difficile pour le groupe. On détermine cette valeur en utilisant les indications de création de rencontres, plus haut dans ce chapitre.

Rencontres en forêt

d12 + d8	Rencontre
2	1 **bête éclipsante**
3	1 **chef de meute gnoll** et 2d4 **gnolls**
4	1d4 **gnolls** et 2d4 **hyènes**
5	Un bosquet d'arbres brûlés. Les personnages qui fouillent la zone et réussissent un test de Sagesse (Survie) DD 10 trouvent des traces de gnolls. S'ils suivent ces traces pendant 1d4 heures, ils rencontrent les gnolls ou découvrent les cadavres infestés de puces de ces créatures tuées par des flèches elfiques.
6	1 **chouette géante**
7	Une statue couverte de lierre représentant une divinité ou un héros elfique
8	1 **dryade** (50%) ou 1d4 **satyres** (50%)
9	1d4 **centaures**
10	2d4 **éclaireurs** (elfes). Un éclaireur porte un cor et peut souffler dedans en utilisant son action. Si le cor est utilisé au sein de la forêt, lancez les dés une nouvelle fois et consultez cette table. Si le résultat aboutit à une rencontre avec des monstres, le ou les monstres indiqués arrivent au bout de 1d4 minutes. Les nouveaux arrivants autres que des gnolls, des hyènes, des hibours et des bêtes éclipsantes, sont amicales envers les éclaireurs.
11	2d4 **pixies** (50%) ou 2d4 **feux follets** (50%)
12	1 **hibours**
13	1d4 **élans** (75%) or 1 **élan géant** (25%)
14	1d4 **chiens esquiveurs**
15	Une plante magique sur laquelle poussent 2d4 baies luisantes. Une créature qui mange une baie devient invisible pendant 1 heure ou jusqu'à ce qu'elle attaque ou lance un sort. Une baie perd ses propriétés magiques 12 heures après avoir été cueillie. Les baies repoussent à minuit mais la plante devient non-magique et ne produit plus aucune baie si toutes sont cueillies.
16	Une mélodie elfique portée par une douce brise.
17	1d4 **dragons féeriques** oranges (75%) ou bleus (25%)
18	1 **druide** (elfe). Au début de la rencontre, le druide est indifférent envers le groupe mais devient amical si les personnages acceptent de débarrasser la forêt de la vermine gnolle.
19	1 **sylvanien.** Le sylvanien est amical si le groupe contient au moins un elfe ou s'il est accompagné d'une créature féerique visible. Il est hostile si les personnages portent des flammes non-protégées. Sinon, il est indifférent et ne dévoile pas sa présence lors du passage des personnages.
20	1 **licorne**



Chapitre 4 : La création de personnages non-joueurs



Les personnages non-joueurs représentent tous les individus contrôlés par le maître du donjon. Ce sont des ennemis ou des alliés, des gens ordinaires ou des monstres nommés. L'aubergiste du coin, le vieux magicien qui vit dans la tour à la périphérie du village, le chevalier de la mort qui a l'intention de détruire le royaume et le dragon qui compte son or dans son antre caverneux sont tous des exemples de PNJ.

Ce chapitre vous explique comment étoffer les personnages non-joueurs de vos parties. Référez-vous au chapitre 9, L'atelier du meneur de jeu, pour obtenir des indications sur la création de profils de PNJ semblables à ceux des monstres.

La conception des PNJ

Rien n'anime autant vos aventures et campagnes qu'une distribution de PNJ convenablement développés. Ceci dit, les PNJ de vos parties n'ont pas besoin d'être aussi détaillés qu'un personnage de roman ou de film, dont la personnalité est souvent complexe. La plupart des PNJ jouent des rôles secondaires dans la campagne, là où les aventuriers sont les vedettes de l'histoire.

Les PNJ éphémères

Un PNJ n'a pas besoin de statistiques de combat s'il ne représente pas une menace. En outre, la plupart n'ont besoin que d'une ou deux particularités pour en faire des personnages mémorables. Par exemple, vos joueurs se souviendront certainement du forgeron pragmatique dont l'épaule droite est tatouée d'une rose noire ou du barde mal habillé au nez cassé.

Les PNJ détaillés

Pour les PNJ qui occupent une place plus importante dans vos aventures, prenez plus de temps pour étoffer leur histoire et leur personnalité. Comme vous le constaterez, dix phrases suffisent à résumer les principaux éléments d'un PNJ mémorable. On formule une phrase pour chacune de ces catégories :

- Occupation et histoire
- Apparence
- Caractéristiques
- Talent
- Manie
- Interactions avec autrui
- Information utile
- Idéal
- Lien
- Défaut ou secret

Même si ces catégories concernent avant tout les PNJ humanoïdes, vous pouvez modifier les détails pour créer aussi facilement des PNJ monstrueux.

Occupation et histoire

Décrivez en une phrase l'occupation du PNJ et rédigez brièvement son histoire pour comprendre un peu mieux son passé. Par exemple, le PNJ pourrait avoir servi dans une armée, se retrouver en prison suite à un délit ou être parti à l'aventure il y a longtemps.

Apparence

En une phrase, décrivez les particularités physiques les plus visibles du PNJ. Vous pouvez les déterminer au hasard grâce à la table Apparence des PNJ ou choisir une particularité qui convient au personnage.

Apparence des PNJ

d20	Particularité
1	Bijoux distinctifs : boucles d'oreille, collier, bandeau, bracelets
2	Piercings
3	Vêtements extravagants ou voyants
4	Vêtements de cérémonie bien propres
5	Vêtements en haillons et sales
6	Balafre voyante
7	Édenté
8	Doigts en moins
9	Couleur d'yeux inhabituels (ou vairon)
10	Tatouages
11	Marque de naissance
12	Couleur de peau inhabituelle
13	Chauve
14	Barbe ou cheveux nattés
15	Couleur de cheveux inhabituelle
16	Clignements d'yeux nerveux
17	Forme particulière du nez
18	Posture particulière (courbé ou raide)
19	Particulièrement beau
20	Particulièrement affreux

Caractéristiques

Il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour déterminer les valeurs de caractéristique du PNJ. Notez simplement les caractéristiques au-dessus ou au-dessous de la moyenne (grande force ou stupidité impressionnante, par exemple) et utilisez-les pour compléter la description du PNJ.

Caractéristiques des PNJ

d6	Caractéristique élevée
1	Force – puissant, musclé, fort comme un bœuf
2	Dextérité – agile, souple, gracieux
3	Constitution – robuste, en pleine santé, sain
4	Intelligence – studieux, instruit, curieux
5	Sagesse – perspicace, spirituel, sagace
6	Charisme – persuasif, déterminé, chef-né

d6	Caractéristique basse
1	Force – fébrile, maigre
2	Dextérité – maladroit, gauche
3	Constitution – souffreteux, blafard
4	Intelligence – bête, lent d'esprit
5	Sagesse – insouciant, étourdi
6	Charisme – insipide, ennuyeux

Talent

Décrivez en une phrase une chose spéciale que peut accomplir votre PNJ, s'il possède un talent particulier. Déterminez-le au hasard grâce à la table Talents des PNJ ou inspirez-vous en pour imaginer vos propres talents.

Talents des PNJ

d20	Talent
1	Joue d'un instrument de musique
2	Parle couramment plusieurs langues
3	Incroyablement chanceux
4	Mémoire parfaite
5	Doué avec les animaux
6	Doué avec les enfants
7	Doué pour résoudre des énigmes
8	Doué à un jeu
9	Doué pour les imitations
10	Dessinateur talentueux
11	Peintre talentueux
12	Chanteur talentueux
13	Boit plus que n'importe qui
14	Charpentier talentueux
15	Cuisinier talentueux
16	Bon lanceur de fléchettes et expert en ricochets
17	Bon jongleur
18	Acteur talentueux et maître des déguisements
19	Danseur doué
20	Connaît l'argot des voleurs

Manie

Décrivez en une phrase une manie qui aidera les joueurs à se souvenir du PNJ. Déterminez-la au hasard grâce à la table Manies des PNJ ou inspirez-vous en pour inventer les vôtres.

Manies des PNJ

d20	Manie
1	Chante, siffle ou fredonne souvent
2	Parle en vers ou d'une façon particulière
3	Voix particulièrement grave ou aigüe
4	Mange ses mots, zézaye ou bégaye.
5	Articule de manière exagérée
6	Parle fort
7	Murmure
8	Utilise un langage fleuri ou des mots longs
9	Se trompe souvent de mots
10	Prononce des exclamations ou des serments originaux
11	Fait tout le temps des blagues ou des jeux de mots
12	Prononce souvent des prédictions fatalistes
13	Ne tient pas en place
14	Louche
15	Regard toujours perdu au loin
16	Mâchouille toujours quelque chose
17	Fait souvent les cent pas
18	Tapote souvent des doigts
19	Se ronge les ongles
20	Tripote souvent ses cheveux ou sa barbe

Interactions avec autrui

Décrivez en une phrase comment le PNJ interagit avec autrui, en utilisant la table Traits d'interaction des PNJ si nécessaire. Le comportement d'un PNJ peut changer en fonction de la créature avec laquelle il interagit. Par exemple, un aubergiste pourra se montrer amical envers des clients et grossier envers ses employés.

Traits d'interaction des PNJ

d12	Trait	d12	Trait
1	Ergoteur	7	Honnête
2	Arrogant	8	Colérique
3	Fanfaron	9	Irritable
4	Grossier	10	Solennel
5	Curieux	11	Calme
6	Amical	12	Suspicieux

Information utile

Décrivez en une phrase une information détenue par le PNJ qui peut s'avérer utile pour les personnages-joueurs. Le PNJ pourrait détenir une information complètement banale (où se trouve la meilleure auberge de la ville, par exemple) ou véritablement importante (comme un indice vital pour retrouver un meurtrier).

Idéal

Décrivez en une phrase un idéal auquel le PNJ tient par-dessus tout et qui motive ses plus grandes actions. Les personnages-joueurs qui découvrent l'idéal d'un PNJ peuvent exploiter cette information pour influencer le PNJ lors d'une interaction sociale (comme décrit dans le chapitre 8, Diriger une partie).

Les idéaux peuvent être liés aux alignements, comme indiqué dans la table Idéaux des PNJ. Cette association liée à l'alignement n'est qu'une suggestion ; un personnage mauvais pourrait avoir la beauté pour idéal, par exemple.

Idéaux des PNJ

d6	Idéal du Bien	Idéal du Mal
1	Beauté	Domination
2	Charité	Avarice
3	Intérêt général	Puissance
4	Vie	Souffrance
5	Respect	Châtiment
6	Abnégation	Massacre
d6	**Idéal de la Loi**	**Idéal du Chaos**
1	Communauté	Changement
2	Équité	Créativité
3	Honneur	Liberté
4	Logique	Indépendance
5	Responsabilité	Absence de limites
6	Tradition	Fantaisie
d6	**Idéal de la Neutralité**	**Autres idéaux**
1	Équilibre	Aspiration
2	Connaissance	Découverte
3	Vivre et laisser vivre	Gloire
4	Modération	Nation
5	Neutralité	Rédemption
6	Peuple	Connaissance de soi

Lien

Résumez en une phrase les choses, les gens ou les sites particulièrement importants aux yeux du PNJ. La table Liens des PNJ donne de grandes catégories en guise de suggestions.

L'historique des personnages, dans le *Player's Handbook*, propose des informations plus détaillées sur les liens, sachant que les personnages-joueurs qui découvrent le lien d'un PNJ peuvent exploiter cette information pour l'influencer lors d'une interaction sociale (comme décrit dans le chapitre 8).

Liens des PNJ

d10	Lien
1	Voué à l'accomplissement d'un objectif de vie personnel
2	Soucieux de protéger sa famille proche
3	Soucieux de protéger des collègues ou des compatriotes
4	Loyal envers un bienfaiteur, un mécène ou un employé
5	Captivé par une relation romantique
6	Attiré par un site spécial
7	Soucieux de protéger un souvenir sentimental
8	Soucieux de protéger un bien précieux
9	Désir de vengeance
10	Lancez deux fois le dé et ignorez les 10 obtenus

Défaut ou secret

Décrivez en une phrase le défaut du PNJ (un aspect de sa personnalité ou de son histoire qui peut potentiellement l'ébranler) ou un secret qu'il tente de cacher.

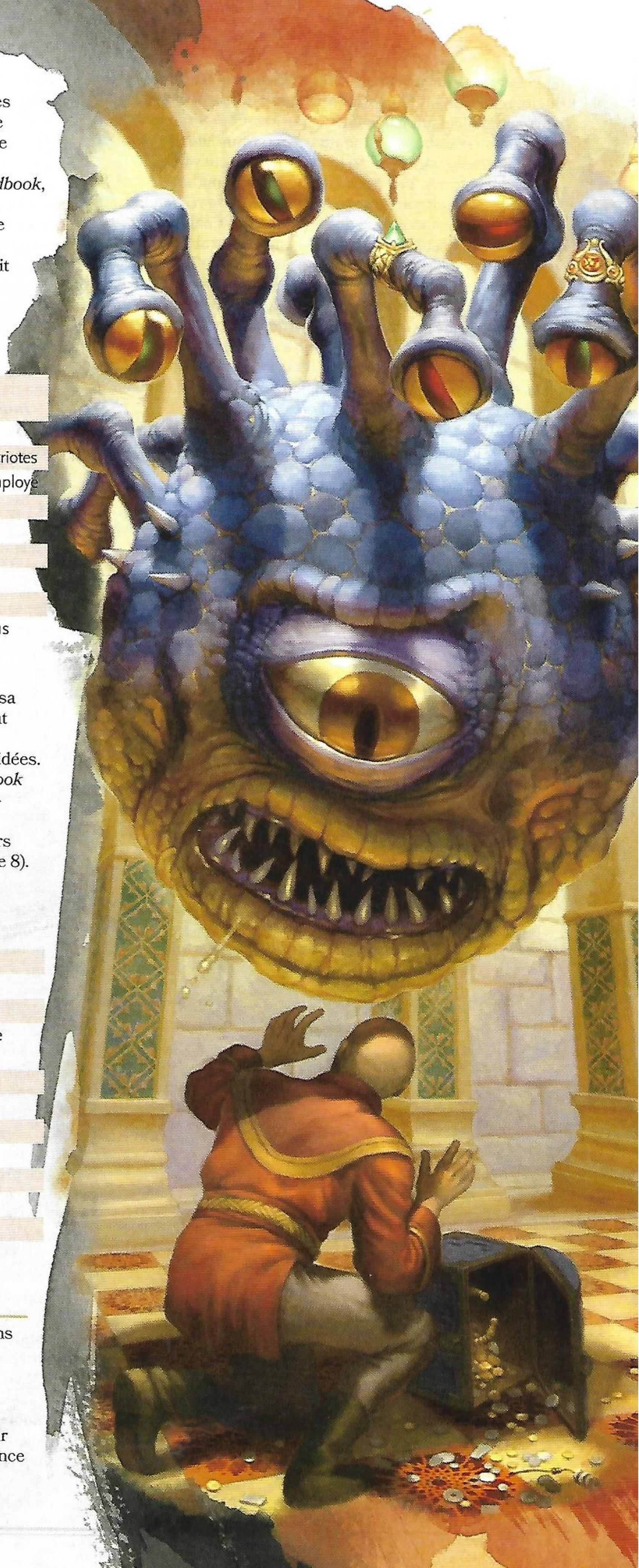
La table Défauts et secrets des PNJ donne quelques idées. Vous pouvez utiliser les historiques du *Player's Handbook* pour créer des défauts plus détaillés. Les personnages-joueurs qui découvrent le défaut ou le secret d'un PNJ peuvent exploiter cette information pour l'influencer lors d'une interaction sociale (comme décrit dans le chapitre 8).

Défauts ou secrets des PNJ

d12	Défaut ou secret
1	Amour interdit ou cœur d'artichaut
2	Apprécie les plaisirs décadents
3	Arrogance
4	Jalouse les possessions ou le poste d'une autre créature
5	Avarice accablante
6	S'emporte souvent
7	Un ennemi puissant lui en veut
8	Phobie spécifique
9	Histoire scandaleuse ou honteuse
10	Crime ou méfait secret
11	Possession ou connaissance interdite
12	Témérité inconsidérée

Les monstres en tant que PNJ

Les monstres nommés qui jouent un rôle important dans une aventure méritent la même attention que celle que vous consacrez à un PNJ humanoïde, avec ses manies, ses idéaux, ses liens, ses défauts et ses secrets. Si un tyrannœil est le cerveau de tout un réseau d'activités criminelles dans une cité, ne comptez pas seulement sur la description du *Monster Manual* pour décrire l'apparence



et la personnalité de cette créature. Prenez le temps de lui imaginer un bref historique, une apparence spéciale et surtout un idéal, un lien et un défaut.

Prenons l'exemple du Xanathar, un tyrannœil à la tête d'un impressionnant réseau d'opérations illicites dans la cité de Deepwater. Le corps sphérique du Xanathar se compose de chair parcheminée dont la texture ressemble à un dallage. Les jointures de ses pédoncules oculaires ressemblent à celles des pattes d'un insecte et sur plusieurs de ces pédoncules sont enfilés des anneaux. Le Xanathar s'exprime lentement et de manière circonspecte. Lorsqu'il parle à des créatures, son œil principal scrute les environs. Comme tous les tyrannœils, il considère les autres créatures comme des êtres inférieurs, même s'il reconnait l'utilité de ses séides humanoïdes. Le Xanathar se sert des égouts sous Deepwater pour se rendre pratiquement n'importe où dans et sous la cité.

L'idéal du Xanathar est l'avarice. Il adore les objets magiques puissants et s'entoure d'or, de platine et de pierres précieuses. Il est lié à son antre, un réseau complexe de cavernes creusé parmi les égouts sinueux de Deepwater, qu'il a hérité de ses prédécesseurs et qu'il chérit par-dessus tout. Il a un faible pour les plaisirs exotiques : les mets préparés avec soins, les huiles parfumées, les herbes et les épices rares.

Toutes ces informations vous permettent de jouer le Xanathar comme un tyrannœil différent des autres. Les détails de sa description peuvent produire des interactions mémorables et offrent des possibilités de narration intéressantes.

Statistiques des PNJ

Quand vous créez les statistiques de jeu d'un PNJ, vous avez trois possibilités : lui octroyer uniquement les statistiques dont il a besoin, lui octroyer un profil de monstre ou lui octroyer une classe et des niveaux. Les deux dernières options nécessitent quelques explications.

Utilisation d'un profil de monstre

L'annexe B du *Monster Manual* donne les statistiques de nombreux PNJ génériques que vous pouvez personnaliser comme vous l'entendez. De plus, le chapitre 9 de ce livre donne des indications pour modifier ces statistiques et créer un nouveau profil.



Utilisation des classes et des niveaux

Vous pouvez créer un PNJ exactement comme un personnage-joueur, en appliquant les règles du *Player's Handbook*. Vous pouvez même utiliser une feuille de personnage pour noter les informations vitales du PNJ.

Options de classe. En plus des options de classe décrites dans le *Player's Handbook*, deux options de classe supplémentaires sont disponibles pour les PNJ et les personnages-joueurs mauvais : le domaine de la Mort pour les clercs et les parjures pour les paladins. Ces deux options sont décrites à la fin de ce chapitre.

Équipement. Il n'est pas nécessaire de dresser la liste complète de l'équipement de la plupart des PNJ. Un ennemi conçu pour combattre a besoin d'une armure et d'armes et transporte peut-être quelques trésors (y compris les objets magiques qu'il peut utiliser contre les aventuriers).

Indice de dangerosité. Un PNJ créé pour combattre doit avoir un indice de dangerosité. Utilisez les règles du chapitre 9 pour déterminer l'indice de dangerosité d'un PNJ, comme vous le feriez pour un monstre conçu par vos soins.

Les PNJ dans un groupe

Certains PNJ peuvent se joindre au groupe d'aventuriers car ils veulent leur part du butin et acceptent de partager les risques. Ils peuvent aussi suivre les aventuriers par loyauté, gratitude ou amour. C'est vous qui contrôlez ces PNJ, mais vous pouvez aussi laisser les joueurs le faire. Même si un joueur contrôle un PNJ, c'est vous qui veillez à ce que ce PNJ soit incarné comme un personnage à part entière et non comme un serviteur que les joueurs peuvent manipuler pour servir leurs propres intérêts.

Tous les PNJ qui accompagnent les aventuriers agissent en tant que membres du groupe et gagnent leur part normale de points d'expérience. N'oubliez pas de compter tous les PNJ au sein du groupe lorsque vous déterminez la difficulté d'une rencontre de combat (voir le chapitre 3).

Les suivants de bas niveau

Si vous le souhaitez, vous pouvez autoriser les personnages-joueurs à prendre des PNJ de bas niveau en guise de suivants dans votre campagne. Par exemple, un paladin pourrait avoir un écuyer paladin de niveau 1 à son service, un magicien pourrait prendre un apprenti magicien de niveau 2 sous son aile, un clerc pourrait choisir (ou se voir assigner) un acolyte clerc de niveau 3 et un barde pourrait prendre une doublure barde de niveau 4 sous ses ordres.

Permettre à des personnages de bas niveau de se joindre au groupe offre un avantage : les joueurs disposent de personnages de rechange si leur personnage principal prend une pause prolongée, abandonne définitivement sa vie d'aventurier ou meurt. D'un autre côté, vous et vos joueurs aurez un nombre plus élevé de personnages à gérer au sein du groupe.

Puisque les PNJ de bas niveau reçoivent chacun une part égale des PX gagnés par le reste du groupe, ils gagneront également des niveaux plus rapidement que les aventuriers (apprendre auprès de maîtres aussi expérimentés est définitivement un avantage) et finiront par les rattraper. La progression des aventuriers sera inévitablement ralentie car ils devront partager leur PX avec un PNJ qui endosse, malgré tout, une partie moins importante des responsabilités lors des aventures.

Vu leur potentiel de dégâts, les monstres puissants, dont l'indice de dangerosité correspond à des personnages de haut niveau, peuvent tuer un suivant de bas niveau ou le mettre hors de combat d'un seul coup. Les aventuriers devront investir des efforts et des ressources afin de

protéger les PNJ de bas niveau et leur fournir des soins au cas où cette protection s'avère insuffisante.

Les PNJ aventuriers

Si le nombre de joueurs dont vous disposez est insuffisant pour former un groupe digne de ce nom, vous pouvez utiliser des PNJ pour étoffer leurs rangs. Ces PNJ devraient avoir un niveau identique à l'aventurier dont le niveau est le moins élevé au sein du groupe et être créés (par vous ou vos joueurs) en utilisant les règles de création et d'évolution des personnages décrites dans le *Player's Handbook*. Facilitez-vous la tâche en laissant les joueurs créer puis gérer ces personnages de soutien lors des sessions de jeu.

Encouragez les joueurs à interpréter ces personnages de soutien du mieux possible, en tenant compte de leurs traits de caractère, de leurs idéaux, de leurs liens et de leurs défauts, et ainsi éviter qu'ils ne passent pour des marionnettes sans âme. Si vous sentez qu'un PNJ n'est pas convenablement interprété, vous pouvez en prendre le contrôle, transférer sa gestion à un autre joueur ou simplement décider qu'il quitte le groupe.

Les PNJ en soutien sont plus faciles à jouer si vous limitez leurs options de classe. Un clerc du domaine de la Vie, un guerrier avec l'archétype de champion, un roublard avec l'archétype de voleur et un magicien spécialisé en évocation sont des exemples de personnages de soutien tout à fait appropriés.

Règle optionnelle : la loyauté

La loyauté est une règle optionnelle qui vous permet de déterminer quelles sont les actions qu'un PNJ au sein du groupe est prêt ou non à entreprendre pour protéger ou aider ses coéquipiers (même ceux qu'il n'apprécie pas particulièrement). Un PNJ maltraité ou ignoré par les autres membres du groupe pourrait songer à les abandonner ou à les trahir, alors qu'un autre à qui les personnages ont sauvé la vie ou qui partage leurs objectifs pourrait se sacrifier au combat pour les aider. La loyauté peut être jouée ou simulée en appliquant cette règle.

La valeur de loyauté

On quantifie la loyauté d'un PNJ avec une valeur allant de 0 à 20. La valeur de loyauté maximale du PNJ est égale à la valeur de Charisme la plus élevée parmi tous les aventuriers du groupe. Sa valeur de loyauté initiale est égale à la moitié de ce nombre. Si la valeur de Charisme la plus élevée change (le personnage concerné meurt ou quitte le groupe, par exemple), modifiez la valeur de loyauté du PNJ en conséquence.

L'évolution de la loyauté

Ne révélez pas aux joueurs la valeur de loyauté d'un PNJ pour qu'ils ne sachent pas si celui-ci est véritablement loyal ou pas (même si c'est un joueur qui le contrôle).

La valeur de loyauté d'un PNJ augmente de 1d4 si les membres du groupe l'aident à atteindre un objectif en rapport avec son lien. De la même façon, la valeur de loyauté d'un PNJ augmente de 1d4 s'il est particulièrement bien traité (en lui offrant une arme magique, par exemple) ou si un membre du groupe lui sauve la vie. La valeur de loyauté d'un PNJ ne peut jamais dépasser le maximum mentionné plus haut.

Quand les membres du groupe agissent à l'encontre de l'alignement ou du lien du PNJ, réduisez sa valeur de loyauté de 1d4. Réduisez-la de 2d4 si le personnage est maltraité, trompé ou si les membres du groupe mettent sa vie en danger pour des raisons purement égoïstes.

Un PNJ dont la valeur de loyauté tombe à 0 n'éprouve plus aucune loyauté envers le groupe et peut décider de s'en séparer. La valeur de loyauté ne peut jamais tomber au-dessous de 0.

Un PNJ avec une valeur de loyauté de 10 ou plus est prêt à risquer sa vie pour aider ses compagnons au sein du groupe. La loyauté d'un PNJ est incertaine si sa valeur de loyauté se situe entre 1 et 10. Un PNJ dont la valeur de loyauté tombe à 0 n'agit plus dans l'intérêt du groupe. Le PNJ déloyal quitte le groupe (en attaquant les personnages qui l'en empêchent) ou œuvre en secret pour causer sa perte.

Les contacts

Les contacts sont des PNJ qui entretiennent des relations étroites avec un ou plusieurs personnages-joueurs. Ils ne partent pas à l'aventure mais peuvent fournir, gratuitement ou non, des informations, des rumeurs, du ravitaillement ou des conseils professionnels. Plusieurs des historiques décrits dans le *Player's Handbook* proposent des contacts



connus des aventuriers débutants. De plus, les personnages veilleront à étendre leur réseau de contacts pour bénéficier d'une aide précieuse au cours de leur carrière d'aventuriers.

Un nom et quelques précisions bien choisies, voila tout ce dont vous avez besoin pour créer des contacts ponctuels. Prenez cependant plus de temps pour étoffer un contact récurrent, surtout si celui-ci peut devenir un allié ou un ennemi au cours de l'histoire. Réfléchissez tout au moins aux objectifs d'un tel contact et à la manière dont ceux-ci peuvent s'intégrer au jeu.

Les employeurs

Un employeur est un contact qui loue les services des aventuriers. Il les aide, les récompense et leur fournit des quêtes et des suggestions d'aventures. La plupart du temps, la réussite des aventuriers sert les intérêts personnels de leur employeur et ils n'ont pas besoin de le convaincre pour qu'il leur apporte son aide.

Un employeur peut être un aventurier à la retraite en quête de héros moins âgés capables de combattre des dangers de plus en plus menaçants. Ce peut être un maire qui a conscience que les gardes de son village ne peuvent gérer un dragon qui exige un tribut. Un prévôt devient un employeur s'il offre une prime à ceux qui parviennent à éliminer une bande de pillards kobolds qui terrorise la région. C'est également le cas du noble qui souhaite voir un domaine abandonné débarrassé des monstres qui l'occupent.

Les employés

Les aventuriers peuvent louer les services de PNJ dans nombre de circonstances. Les employés et les services qu'ils proposent sont décrits dans le chapitre 5, Équipement, du *Player's Handbook*.

Les PNJ employés prennent rarement de l'importance lors d'une aventure et la plupart n'ont pas besoin d'être développés en profondeur. Quand les aventuriers louent une calèche pour leurs déplacements en ville ou veulent expédier une lettre, le cocher ou le messager est un employé et les aventuriers n'auront peut-être jamais l'occasion d'engager la conversation avec lui ou d'apprendre son nom. Un capitaine dont le navire transporte les aventuriers en mer est lui aussi un employé mais un tel personnage peut éventuellement devenir un allié, un employeur, voire un ennemi en fonction de la tournure que prend l'aventure.

Quand les personnages louent les services d'un PNJ à long terme, ajoutez le prix de ses services aux dépenses liées au train de vie des personnages. Consultez la section Les dépenses supplémentaires du chapitre 6, Entre les aventures, pour plus d'informations.

Les figurants

Les figurants rassemblent les gens et les créatures à l'arrière plan, avec lesquels les personnages principaux interagissent rarement, voire jamais.

Les figurants peuvent jouer un rôle plus important si les aventuriers les singularisent. Par exemple, vous pourriez faire une remarque à propos d'un gamin des rues et attirer ainsi l'attention d'un joueur qui tentera probablement d'engager la conversation avec lui. Un figurant sans importance à vos yeux peut brusquement devenir un personnage essentiel lors d'une scène de roleplay improvisée.

Chaque fois que des figurants sont présents, préparez à l'avance des noms et des types de comportement. À la limite, vous pouvez vous servir des noms de personnage spécifiques à chaque race que l'on trouve dans le chapitre 2, Les races, du *Player's Handbook*.

Les scélérats

Rien que par leurs actions, les scélérats garantissent la sécurité de l'emploi pour les héros. Le chapitre 3 vous aide à concevoir des scélérats adaptés à vos aventures, tandis que cette section vous permet de développer leurs machinations nuisibles, leurs méthodes malhonnêtes et leurs faiblesses. Inspirez-vous du contenu des tables suivantes.

Machination des scélérats

d8		Objectif ou machination
1		*Immortalité (d4)*
	1	Acquérir un objet légendaire pour prolonger sa durée de vie
	2	Devenir un dieu
	3	Devenir un mort-vivant ou posséder un corps plus jeune
	4	Absorber l'essence d'une créature planaire
2		*Influence (d4)*
	1	S'emparer d'un titre ou d'une position de force
	2	Remporter un concours ou un tournoi
	3	Gagner les faveurs d'un individu puissant
	4	Placer un pion au pouvoir
3		*Magie (d6)*
	1	Obtenir un artefact ancien
	2	Créer une créature artificielle ou un objet magique
	3	Accomplir la volonté d'une divinité
	4	Offrir des sacrifices à une divinité
	5	Entrer en contact avec une divinité ou une puissance oubliée
	6	Ouvrir un portail vers un autre monde
4		*Désordre (d6)*
	1	Réaliser une prophétie apocalyptique
	2	Mettre à exécution la volonté vengeresse d'un dieu ou d'un employeur
	3	Répandre un mal contagieux
	4	Renverser un gouvernement
	5	Provoquer un désastre naturel
	6	Éliminer jusqu'au dernier membre d'une lignée ou d'un clan
5		*Passion (d4)*
	1	Prolonger la vie d'un être aimé
	2	Se montrer digne de l'amour d'une personne
	3	Ressusciter ou ramener à la vie un être cher décédé
	4	Éliminer les prétendant(es) d'un être aimé
6		*Pouvoir (d4)*
	1	Conquérir une région ou provoquer une rébellion
	2	Prendre le contrôle d'une armée
	3	Devenir le pouvoir derrière le trône
	4	Obtenir les faveurs d'un souverain
7		*Vengeance (d4)*
	1	Venger une humiliation ou une insulte
	2	Venger un emprisonnement ou une blessure
	3	Venger la mort d'un être aimé
	4	Récupérer un bien volé et punir le voleur
8		*Richesse (d4)*
	1	Prendre le contrôle de ressources naturelles ou d'un marché
	2	Devenir riche par mariage
	3	Piller d'anciennes ruines
	4	Voler un territoire, des biens ou de l'argent

Méthodes des scélérats

d20	Méthodes
1	*Dévastation agricole(d4)*
	1 Maladie des plantes
	2 Mauvaise récolte
	3 Sécheresse
	4 Famine
2	Assaut ou passage à tabac
3	Chasse aux primes ou assassinat
4	*Captivité ou coercition (d10)*
	1 Corruption
	2 Attirance
	3 Expulsion
	4 Emprisonnement
	5 Enlèvement
	6 Intimidation juridique
	7 Racolage
	8 Mise aux fers
	9 Esclavage
	10 Menaces ou harcèlement
5	*Abus de confiance (d6)*
	1 Rupture de contrat
	2 Tricherie
	3 Enjôlement
	4 Clauses en petits caractères
	5 Fraude ou escroquerie
	6 Charlatanisme ou arnaques
6	*Diffamation (d4)*
	1 Coup monté
	2 Commérage ou calomnies
	3 Humiliation
	4 Écrits diffamatoires ou insultes
7	Duel
8	*Exécution (d8)*
	1 Décapitation
	2 Condamnation au bûcher
	3 Enterré vivant
	4 Crucifixion
	5 Écartèlement
	6 Pendaison
	7 Empalement
	8 Sacrifice de créatures vivantes
9	Usurpation d'identité ou déguisement
10	Mensonges ou parjure
11	*Perturbation magique (d8)*
	1 Apparitions fantomatiques
	2 Illusions
	3 Négociations avec les Enfers
	4 Contrôle mental
	5 Pétrification
	6 Animation des morts
	7 Convocation de monstres
	8 Contrôle du climat
12	*Meurtre (d10)*
	1 Assassinat
	2 Cannibalisme
	3 Démembrement
	4 Noyade
	5 Électrocution
	6 Euthanasie (non-consentie)
	7 Maladie
	8 Empoisonnement
	9 Agression à l'arme blanche
	10 Strangulation ou suffocation
13	Négligence
14	*Politique (d6)*
	1 Perfidie ou trahison
	2 Conspiration
	3 Espionnage ou renseignements secrets
	4 Génocide
	5 Oppression
	6 Hausse des taxes
15	*Religion (d4)*
	1 Malédictions
	2 Profanation
	3 Faux dieux
	4 Hérésie ou sectes
16	Traque
17	*Vol et atteinte contre les biens (d10)*
	1 Incendie criminel
	2 Chantage ou extorsion
	3 Cambriolage
	4 Falsification
	5 Vol de grand chemin
	6 Pillage
	7 Agression
	8 Braconnage
	9 Saisie de biens
	10 Contrebande
18	*Torture (d6)*
	1 Acide
	2 Aveuglement
	3 Marquage au fer rouge
	4 Chevalet de torture
	5 Vis à ailette
	6 Flagellation
19	*Vice (d4)*
	1 Adultère
	2 Drogues ou alcools
	3 Jeu
	4 Séduction
20	*Guerre (d6)*
	1 Embuscade
	2 Invasion
	3 Massacre
	4 Mercenaires
	5 Rébellion
	6 Terrorisme



Faiblesse des scélérats

d8	Faiblesse
1	Un objet caché qui contient l'âme du scélérat.
2	Les pouvoirs du scélérat disparaissent si la mort de son véritable amour est vengée.
3	Le scélérat est affaibli en présence d'un artefact particulier.
4	Une arme spéciale inflige des dégâts supplémentaires lorsqu'elle est utilisée contre le scélérat.
5	Le scélérat est détruit si on prononce son véritable nom.
6	Une prophétie ou une énigme ancienne révèle la méthode pour provoquer la chute du scélérat.
7	Le scélérat périt si un ancien ennemi lui pardonne ses actions antérieures.
8	Le scélérat perd ses pouvoirs si un accord mystique qu'il a conclu il y a longtemps touche à sa fin.

Les faiblesse secrète des scélérats

La découverte et l'exploitation de la faiblesse d'un scélérat peuvent être très gratifiantes pour les joueurs, même si un scélérat malin tente toujours de la dissimuler. Une liche, par exemple, possède un phylactère (un réceptacle magique dans lequel se trouve son âme) qu'elle cache avec soins. Les personnages pourront la détruire définitivement s'ils parviennent à briser son phylactère.

Les options de classe des scélérats

Comme pour la création de personnages-joueurs, vous pouvez utiliser les règles du *Player's Handbook* pour créer des PNJ dotés de classes et de niveaux. Les options de classes ci-dessous vous permettent de créer deux archétypes de scélérats particuliers : le grand prêtre du mal et le chevalier du mal ou antipaladin.

Le domaine de la mort est accessible aux clercs d'alignement mauvais. Le parjure est une voie alternative pour les paladins déchus. Un joueur peut choisir une de ces options si vous l'autorisez.

Clerc : domaine de la mort

Le domaine de la mort se focalise sur les forces qui engendrent la mort, ainsi que sur l'énergie négative qui permet de créer des morts-vivants. Les divinités telles que Chemosh, Myrkul et Wy-Djaz sont les protecteurs des nécromanciens, des chevaliers de la mort, des liches, des momies augustes et des vampires. Les dieux du domaine de la mort incarnent aussi le meurtre (Anubis, Bhaal et Pyremius), la souffrance (Iuz ou Loviatar), la maladie ou le poison (Incabulos, Talona ou Morgion) et l'outreterre (Hadès et Hel).

Sorts du domaine de la mort

Niveau de clerc	Sorts
1er	*rayon empoisonné, simulacre de vie*
3e	*cécité/surdité, rayon affaiblissant*
5e	*animation des morts, caresse du vampire*
7e	*flétrissement, protection contre la mort*
9e	*coquille antivie, nuage mortel*

Maîtrise supplémentaire

Quand le clerc choisit ce domaine au niveau 1niveau 1, il obtient la maîtrise des armes de guerre.

Faucheur

Au niveau 1, le clerc apprend un tour de magie de nécromancie de son choix, quelle que soit la liste de sorts dont il est issu. Quand le clerc lance un tour de magie de nécromancie qui prend pour cible une seule créature en temps normal, le sort peut cibler, à la place, deux créatures à portée et situées à 1,50 mètre l'une de l'autre.

Canalisation d'énergie divine : caresse de la mort

À partir du niveau 2, le clerc peut utiliser la canalisation d'énergie divine pour détruire la force vitale d'une créature d'un simple contact.

Quand le clerc réussit une attaque de corps à corps sur une créature, il peut utiliser la canalisation d'énergie divine pour lui infliger des dégâts nécrotiques supplémentaires. Ces dégâts sont égaux à 5 + deux fois son niveau de clerc.

Destruction inéluctable

À partir du niveau 6, l'aptitude du clerc à canaliser l'énergie négative devient plus puissante. Les dégâts nécrotiques infligés par les sorts de clerc et les options de canalisation d'énergie divine du personnage ignorent la résistance aux dégâts nécrotiques.

Frappe divine

Au niveau 8, le clerc peut imprégner son arme d'énergie nécrotique. Une fois lors de chacun des tours du clerc quand il réussit une attaque d'arme contre une créature, l'attaque inflige 1d8 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible. Quand le clerc atteint le niveau 14, les dégâts supplémentaires s'élèvent à 2d8.

Faucheur amélioré

À partir du niveau 17, quand le clerc lance un sort de nécromancie de niveau 1 à 5 qui prend pour cible une seule créature, le sort peut cibler, à la place, deux créatures à portée et située à 1,50 mètre l'une de l'autre. Si le sort consomme ses composantes matérielles, le clerc doit les fournir pour chaque cible.

Paladin : parjure

Un parjure est un paladin qui a bafoué ses serments sacrés pour satisfaire de sombres ambitions ou pour servir une puissance maléfique. La lumière qui illuminait autrefois son cœur de paladin est à présent étouffée, désormais remplacée par les ténèbres.

Un paladin doit être d'alignement mauvais et avoir atteint le niveau 3 pour devenir un parjure. Le paladin remplace les aptitudes spécifiques de son serment sacré par celles du parjure.

Sorts de parjure

Un paladin parjure perd les sorts de serment précédemment acquis et obtient, à la place, les sorts de parjure suivants, aux niveaux de paladin indiqués.

Sorts de parjure

Niveau de paladin	Sorts
1er	*blessure, représailles infernales*
3e	*couronne du dément, ténèbres*
5e	*animation des morts, malédiction*
7e	*confusion, flétrissement*
9e	*contagion, dominer un humanoïde*

Canalisation d'énergie divine

Un paladin parjure de niveau 3 ou plus obtient les deux options de canalisation d'énergie divine suivantes.

Contrôle d'un mort-vivant. Par une action, le paladin prend pour cible un mort-vivant situé à 9 mètres ou moins de lui dans son champ de vision. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si elle échoue, elle doit obéir aux ordres du paladin pendant les 24 prochaines heures ou jusqu'à ce que le paladin utilise de nouveau cette option de canalisation d'énergie divine. Un mort-vivant dont l'indice de dangerosité est égal ou supérieur au niveau du paladin est immunisé contre cet effet.

Aspect effroyable. Par une action, le paladin canalise les émotions les plus sombres et les rassemble pour créer une explosion de magie menaçante. Chaque créature choisie par le paladin, située à 9 mètres ou moins de lui et qui peut le voir, doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse. Si la cible échoue, elle est terrorisée par le paladin pendant 1 minute. Si une créature terrorisée par cet effet termine son tour à plus de 9 mètres du paladin, elle peut effectuer un autre jet de sauvegarde de Sagesse pour mettre fin à l'effet dont elle est victime.

Aura de haine

À partir du niveau 7, le paladin et l'ensemble des fiélons et des morts-vivants situés à 3 mètres ou moins de lui bénéficient d'un bonus aux jets de dégâts d'arme de corps à corps égal au modificateur de Charisme du paladin (+1 au minimum). Une créature ne peut pas cumuler les bonus que plusieurs paladins lui octroieraient grâce à cette aptitude.

Au niveau 18, la portée de cette aura s'élève à 9 mètres.

Résistance surnaturelle

Au niveau 15, le paladin bénéficie d'une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des armes non-magiques.

Seigneur de l'effroi

Au niveau 20, le paladin peut, par une action, s'entourer d'une aura d'obscurité pendant 1 minute. L'aura réduit la lumière vive dans un rayon de 9 mètres autour du paladin et la change en lumière faible. Chaque fois qu'un ennemi terrorisé par le paladin commence son tour dans l'aura, il subit 4d10 dégâts psychiques. De plus, le paladin et les créatures de son choix situées dans l'aura sont drapés d'ombres épaisses. Les créatures qui dépendent de leur perception visuelle sont désavantagées lors des jets d'attaque effectués contre les créatures drapées dans ces ombres.

Tant que dure l'aura, le paladin peut utiliser une action bonus pendant son tour pour que les ombres présentent au sein de l'aura agressent une créature. Le paladin effectue une attaque de sort au corps à corps contre la cible. Si l'attaque touche la cible, celle-ci subit un montant de dégâts nécrotiques égal à 3d10 + le modificateur de Charisme du paladin.

Après avoir activé l'aura, le paladin doit attendre la fin d'une période de long repos avant de pouvoir la réactiver.

Rédemption des parjures

Si vous autorisez un joueur à choisir l'option de parjure, vous pouvez permettre par la suite au personnage de se racheter pour redevenir un véritable paladin.

Le paladin qui souhaite se racheter doit avant tout abandonner son alignement mauvais et démontrer ce changement d'alignement par des paroles et des actes. Suite à cela, il perd toutes les aptitudes de parjure et doit choisir une divinité et un serment sacré (avec votre permission, le joueur peut choisir une divinité ou un serment sacré différent de ceux qu'il avait choisis avant de se parjurer). Toutefois, le paladin n'obtient pas les aptitudes de classe octroyées par ce serment sacré tant qu'il n'a pas accompli une quête ou une épreuve dangereuse déterminée par le MJ.

Un paladin qui bafoue une deuxième fois son serment sacré peut de nouveau devenir un parjure, mais il ne peut plus se racheter.



Chapitre 5 : Les environnements des aventures

Nombre d'aventures s'articulent autour d'un donjon. Dans D&D, les donjons sont des grandes salles et des tombes, des tanières souterraines de monstres, des labyrinthes truffés de pièges mortels, des réseaux de cavernes naturelles longs de plusieurs kilomètres et des châteaux en ruine.

Toutes les aventures ne se déroulent pas nécessairement dans un donjon. L'harassante traversée à pied du désert de la Désolation ou de la jungle de l'île de la Terreur peut donner lieu à des aventures toutes aussi excitantes. En pleine nature, des dragons tournoient dans le ciel à la recherche de proies, des tribus d'hobgobelins surgissent en nombre de leurs sinistres forteresses pour guerroyer contre leurs voisins, des ogres pillent les fermes en quête de nourriture et des araignées monstrueuses se laissent tomber depuis la canopée des arbres envahis de toiles.

À l'intérieur d'un donjon, la progression des aventuriers est limitée par les murs et les portes mais, en pleine nature, les personnages peuvent voyager dans presque toutes les directions. Et c'est ce qui fait toute la différence entre un donjon et une étendue de nature sauvage : on peut plus facilement prédire les déplacements des aventuriers dans un donjon car les choix sont limités, ce qui n'est pas le cas en pleine nature.

Les villages, les villes et les cités sont des écrins de civilisation dans un monde dangereux mais ces sites offrent aussi de nombreuses opportunités d'aventures. Les rencontres avec des monstres peuvent sembler peu probables derrière les remparts d'une cité mais les environnements urbains contiennent eux-aussi leurs scélérats et leurs dangers. Le mal, après tout, prend de nombreuses formes et les environnements urbains, malgré les apparences, ne sont pas toujours des havres sûrs.

Ce chapitre donne une vue d'ensemble de ces trois environnements, ainsi que quelques autres plus inhabituels, sans oublier la méthode pour créer un site d'aventure, avec de nombreuses tables de détermination aléatoire pour y piocher des idées.

Les donjons

Certains donjons sont d'anciennes forteresses abandonnées par ceux qui les ont construites. D'autres sont des grottes naturelles ou d'étranges antres excavés par d'ignobles monstres. Ils attirent les cultes maléfiques, les tribus de monstres et les créatures solitaires. Dans les donjons s'entassent aussi d'antiques trésors : des pièces de monnaie, des pierres précieuses, des objets magiques et d'autres objets précieux cachés dans les ténèbres et souvent protégés par des pièges ou jalousement gardés par les monstres qui les ont amassés là.

La construction d'un donjon

Pour commencer la création d'un donjon, pensez à ses caractéristiques distinctives. Par exemple, un donjon qui sert de forteresse pour des hobgobelins sera différent d'un ancien temple occupé par des yuan-tis. Cette section propose une méthode pour créer un donjon et ses occupants.

L'emplacement du donjon

Vous pouvez utiliser la table Emplacements du donjon pour déterminer l'endroit où il se situe. Vous pouvez le déterminer au hasard grâce à cette table ou choisir une proposition qui vous inspire.

Emplacements du donjon

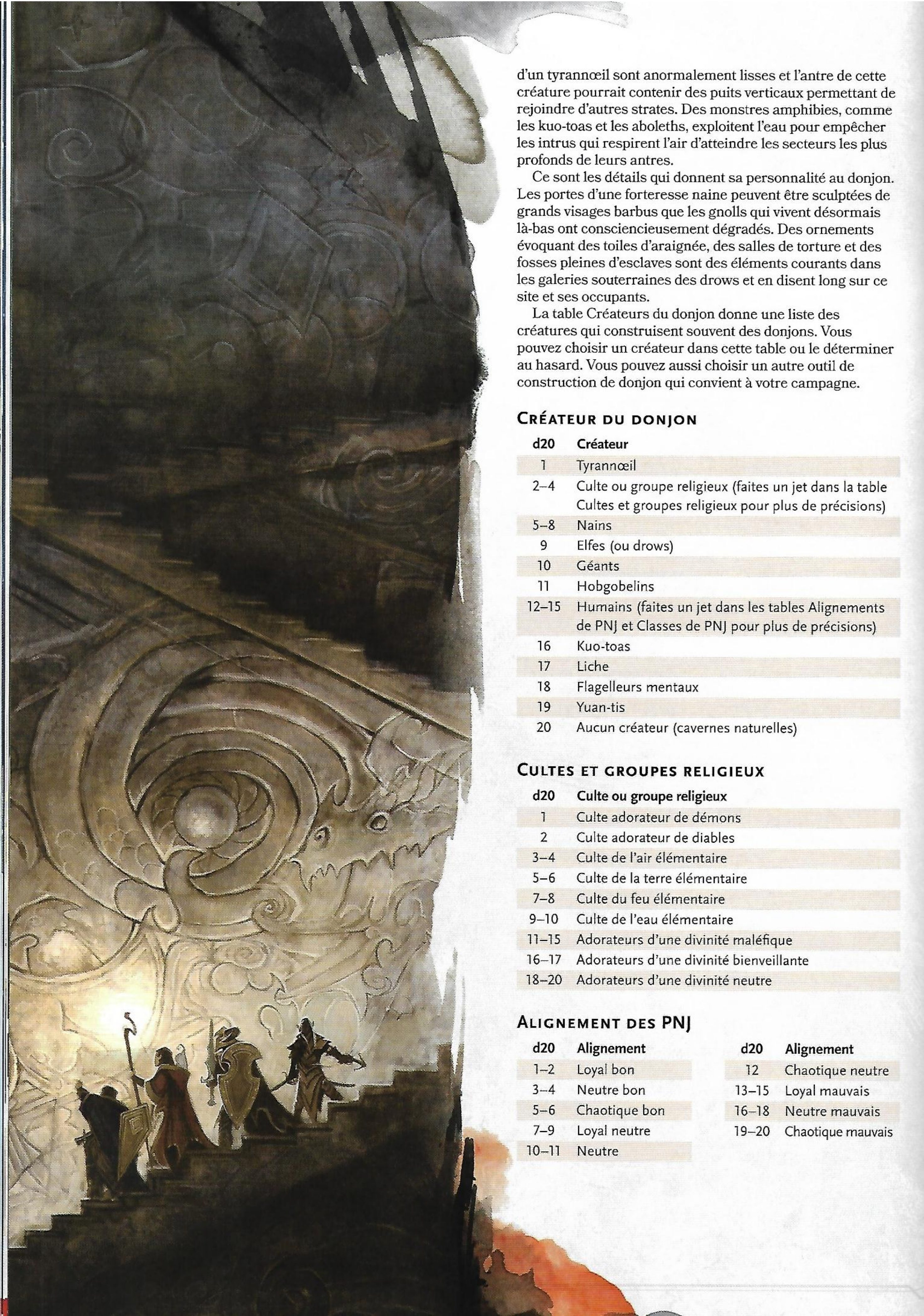
d100	Emplacement
01–04	Bâtisse dans une cité
05–08	Catacombes ou égouts sous une cité
09–12	Sous une ferme
13–16	Sous un cimetière
17–22	Sous un château en ruine
23–26	Sous une cité en ruine
27–30	Sous un temple
31–34	Dans un gouffre
35–38	Dans la paroi d'une falaise
39–42	Dans un désert
43–46	Dans une forêt
47–50	Dans un glacier
51–54	Dans une gorge
55–58	Dans une jungle
59–62	Dans un col de montagne
63–66	Dans un marais
67–70	Sous ou sur une mesa
71–74	Dans des grottes sous-marines
75–78	Dans plusieurs mesas connectées
79–82	Sur un pic montagneux
83–86	Sur un promontoire
87–90	Sur une île
91–95	Sous l'eau
96–00	Faites un jet dans la table Emplacements exotiques

Emplacements exotiques

d20	Location
1	Parmi les branches d'un arbre
2	Autour d'un geyser
3	Derrière une chute d'eau
4	Enseveli sous une avalanche
5	Enseveli sous une tempête de sable
6	Enseveli sous des cendres volcaniques
7	Château ou édifice englouti dans un marais
8	Château ou édifice au fond d'une dépression
9	Flotte sur la mer
10	Dans une météorite
11	Sur un demi-plan ou dans une poche dimensionnelle
12	Dans une zone dévastée par une calamité magique
13	Sur un nuage
14	Dans le Feywild
15	Dans le Shadowfell
16	Sur une île dans une mer souterraine
17	Dans un volcan
18	Sur le dos d'une créature vivante Gigantesque
19	Enfermé sous un dôme de force magique
20	À l'intérieur d'un manoir *somptueux de Mordenkainen*

Les créateurs du donjon

Un donjon est le reflet de ses créateurs. Un temple yuan-ti oublié, envahi par la végétation de la jungle, pourrait contenir des rampes à la place d'escaliers. Les parois de cavernes façonnées par le rayon oculaire désintégrant



d'un tyrannœil sont anormalement lisses et l'antre de cette créature pourrait contenir des puits verticaux permettant de rejoindre d'autres strates. Des monstres amphibies, comme les kuo-toas et les aboleths, exploitent l'eau pour empêcher les intrus qui respirent l'air d'atteindre les secteurs les plus profonds de leurs antres.

Ce sont les détails qui donnent sa personnalité au donjon. Les portes d'une forteresse naine peuvent être sculptées de grands visages barbus que les gnolls qui vivent désormais là-bas ont consciencieusement dégradés. Des ornements évoquant des toiles d'araignée, des salles de torture et des fosses pleines d'esclaves sont des éléments courants dans les galeries souterraines des drows et en disent long sur ce site et ses occupants.

La table Créateurs du donjon donne une liste des créatures qui construisent souvent des donjons. Vous pouvez choisir un créateur dans cette table ou le déterminer au hasard. Vous pouvez aussi choisir un autre outil de construction de donjon qui convient à votre campagne.

Créateur du donjon

d20	Créateur
1	Tyrannœil
2–4	Culte ou groupe religieux (faites un jet dans la table Cultes et groupes religieux pour plus de précisions)
5–8	Nains
9	Elfes (ou drows)
10	Géants
11	Hobgobelins
12–15	Humains (faites un jet dans les tables Alignements de PNJ et Classes de PNJ pour plus de précisions)
16	Kuo-toas
17	Liche
18	Flagelleurs mentaux
19	Yuan-tis
20	Aucun créateur (cavernes naturelles)

Cultes et groupes religieux

d20	Culte ou groupe religieux
1	Culte adorateur de démons
2	Culte adorateur de diables
3–4	Culte de l'air élémentaire
5–6	Culte de la terre élémentaire
7–8	Culte du feu élémentaire
9–10	Culte de l'eau élémentaire
11–15	Adorateurs d'une divinité maléfique
16–17	Adorateurs d'une divinité bienveillante
18–20	Adorateurs d'une divinité neutre

Alignement des PNJ

d20	Alignement
1–2	Loyal bon
3–4	Neutre bon
5–6	Chaotique bon
7–9	Loyal neutre
10–11	Neutre

d20	Alignement
12	Chaotique neutre
13–15	Loyal mauvais
16–18	Neutre mauvais
19–20	Chaotique mauvais

Classes des PNJ

d20	Classe	d20	Classe
1	Barbare	9	Paladin
2	Barde	10	Rôdeur
3–4	Clerc	11–14	Roublard
5	Druide	15	Ensorceleur
6–7	Guerrier	16	Sorcier
8	Moine	17–20	Magicien

La fonction du donjon

Sauf dans le cas d'une caverne naturelle, un donjon est construit et occupé dans un but particulier. Cette fonction a un impact sur sa configuration et ses caractéristiques. Vous pouvez choisir une fonction parmi celles indiquées dans la table Fonctions du donjon, la déterminer au hasard ou exploiter vos propres idées.

Fonction du donjon

d20	Fonction	d20	Fonction
1	Piège mortel	11–14	Forteresse
2–5	Antre	15–17	Temple ou chapelle
6	Labyrinthe	18–19	Tombe
7–9	Mine	20	Salle des trésors
10	Portail planaire		

Piège mortel. Ce donjon a été conçu pour éliminer les créatures qui osent s'y aventurer. Un piège mortel peut protéger le trésor d'un magicien fou ou avoir été construit pour mener les aventuriers à leur perte pour une ignoble raison (pour livrer des âmes au phylactère d'une liche, par exemple).

Antre. Un antre est un lieu où vivent des monstres. Les ruines et les grottes servent couramment d'antres.

Labyrinthe. Un labyrinthe est conçu pour tromper les créatures qui s'y aventurent ou les plonger dans la confusion. Certains labyrinthes sont des obstacles élaborés protégeant un trésor, d'autres servent d'épreuves imposées aux prisonniers jetés à l'intérieur et traqués ou dévorés par les monstres qui y rôdent.

Mine. Une mine abandonnée peut vite être infestée de monstres. Les mineurs ayant creusé trop profondément risquent aussi d'ouvrir une brèche débouchant sur l'Underdark.

Portail planaire. Les donjons construits autour de portails planaires sont souvent transformés par l'énergie qui s'en déverse.

Forteresse. Une forteresse sert de base d'opérations sécurisée pour les scélérats et les monstres. Elle est généralement dirigée par un individu puissant, comme un magicien, un vampire ou un dragon, et elle est plus grande et plus complexe qu'un simple antre.

Temple ou chapelle. Ce donjon est dédié à une divinité ou à une autre entité planaire. Les adorateurs de l'entité occupent le donjon et accomplissent leurs rituels entre ses murs.

Tombe. Les tombes attirent inévitablement les chasseurs de trésors, ainsi que les monstres qui aiment ronger les ossements des cadavres.

Salle des trésors. Construites pour mettre à l'abri de puissants objets magiques et d'importantes richesses matérielles, les salles des trésors sont protégées par de nombreux monstres et pièges.

L'histoire

Dans la plupart des cas, les premiers architectes d'un donjon ne sont plus de ce monde depuis longtemps et les raisons de leur disparition aident à imaginer l'état actuel du site.

La table Histoire du donjon propose des événements importants susceptibles de transformer un site et sa fonction d'origine en un donjon que les aventuriers s'empresseront d'explorer. Les donjons particulièrement anciens peuvent avoir une histoire marquée par plusieurs événements ayant, à chaque fois, modifié le site d'une façon ou d'une autre.

Histoire du donjon

d20	Événement important
1–3	Abandonné par ses créateurs
4	Abandonné à cause de la peste
5–8	Conquis par des envahisseurs
9–10	Créateurs tués par des assaillants
11	Créateurs tués par une découverte faite à l'intérieur du site
12	Créateurs tués par un conflit interne
13	Créateurs tués par une catastrophe magique
14–15	Créateurs tués par un désastre naturel
16	Site maudit par les dieux puis évité
17–18	Les créateurs d'origine contrôlent toujours le site
19	Envahi par des créatures planaires
20	Site crée par un fabuleux miracle

Les habitants du donjon

Une fois que les créateurs du donjon l'ont abandonné, n'importe qui peut décider de l'occuper. Les donjons peuvent attirer toutes sortes de monstres intelligents, de charognards troglodytes décérébrés, ainsi que des prédateurs précédés de leurs proies.

Les monstres dans un donjon sont plus qu'un simple assemblage de créatures aléatoires qui vivent, par hasard, au même endroit. Champignons, vermine, charognards et prédateurs peuvent coexister selon un système écologique complexe, à proximité de créatures intelligentes qui partagent l'espace vital par un procédé élaboré mêlant domination, négociations et effusions de sang.

Les personnages peuvent s'introduire discrètement dans un donjon, s'allier avec une des factions présentes ou monter les factions les unes contre les autres pour réduire la menace que représentent les monstres plus puissants. Par exemple, dans un donjon occupé par des flagelleurs mentaux et leurs esclaves gobelinoïdes, les aventuriers pourraient pousser les gobelins, les hobgobelins et les gobelours à se retourner contre leurs maîtres illithids.

Les factions du donjon

Parfois, un seul groupe d'humanoïdes intelligents (une tribu d'orcs ayant investi un réseau de cavernes ou une bande de trolls occupant une ruine à la surface, par exemple) domine un donjon. D'autres fois, surtout dans les donjons plus vastes, plusieurs groupes de créatures partagent les lieux et s'affrontent pour s'emparer des ressources.

Par exemple, des orcs, qui vivent dans les mines d'une citadelle naine en ruine, pourraient se battre régulièrement contre les hobgobelins qui, eux, contrôlent les niveaux supérieurs de la citadelle. Des flagelleurs mentaux, après avoir colonisé les strates les plus profondes des mines, pourraient manipuler et dominer les dirigeants hobgobelins de la tribu dans une tentative pour éliminer les orcs. Et pendant ce temps, une cellule secrète d'éclaireurs drows pourrait observer la scène et préparer la destruction des flagelleurs mentaux pour ensuite asservir les autres créatures survivantes.

On peut facilement se représenter un donjon comme une suite de rencontres lors desquelles les aventuriers enfoncent porte après porte et tuent tout ce qu'ils trouvent derrière

chacune. Mais l'équilibre fluctuant du pouvoir détenu par chaque groupe au sein d'un même donjon offre de multiples opportunités d'interactions plus subtiles. Les habitants d'un donjon sont utilisés pour conclure des alliances improbables et les aventuriers sont des électrons libres que les monstres rusés chercheront à manipuler.

Les créatures intelligentes dans un donjon ont des objectifs. Ceux-ci peuvent être simples (la survie à court-terme) ou ambitieux (la conquête de la totalité du donjon comme première étape avant la fondation d'un véritable empire). De telles créatures pourraient approcher les aventuriers pour leur proposer une alliance et les empêcher, ainsi, de dévaster leur antre et bénéficier de leur aide contre leurs ennemis. Donnez du relief aux chefs PNJ de ces groupes comme décrit dans le chapitre 4, en étoffant leur personnalité, leurs objectifs et leurs idéaux. Utilisez ensuite ces éléments pour préparer leurs réactions face à l'arrivée des aventuriers dans leur territoire.

L'écologie du donjon

Un donjon habité possède son propre écosystème. Les créatures qui vivent dans ce type de sites doivent se nourrir, respirer et dormir, tout comme les créatures en pleine nature. Les prédateurs doivent chasser des proies et les créatures intelligentes cherchent des antres susceptibles de leur fournir la meilleure association d'air, de nourriture, d'eau et de sécurité. Gardez ces facteurs à l'esprit quand vous concevez un donjon que vous souhaitez crédible aux yeux des joueurs. Si un donjon n'obéit à aucune logique interne, les aventuriers auront bien du mal à prendre des décisions raisonnables en son sein.

Par exemple, les personnages trouvent une étendue d'eau potable dans un donjon. Ils pourraient arriver à la conclusion logique que nombre des créatures présentes dans le donjon viennent ici pour s'abreuver. Ils pourraient ainsi préparer une embuscade à cet endroit. De la même façon, les portes verrouillées (ou même les portes qu'il faut ouvrir à la main) peuvent limiter les déplacements de certaines créatures. Si toutes les portes du donjon sont fermées, les joueurs pourraient se demander comment les charognards rampants ou les striges qu'ils ont rencontrés à maintes reprises parviennent à survivre.

La difficulté des rencontres

Vous pourriez être tenté d'augmenter la difficulté des rencontres au fur et à mesure que les aventuriers s'enfoncent dans le donjon, afin que le site représente toujours un défi pour des personnages dont les niveaux progressent ou pour maintenir une certaine tension. Cette approche peut toutefois transformer l'exploration du donjon en une expérience pénible et répétitive. Il vaut mieux disséminer des rencontres de difficultés diverses un peu partout dans le donjon. Le contraste entre des rencontres faciles et d'autres plus difficiles, tout comme des rencontres simples et d'autres plus complexes, incite les joueurs à varier leurs tactiques et permet plus de variétés pour éviter que les rencontres paraissent trop répétitives.

La cartographie d'un donjon

Une carte est toujours nécessaire pour représenter la configuration d'un donjon. L'emplacement, le créateur, la fonction, l'histoire et les occupants d'un donjon devraient être une base de départ pour le cartographier. Si vous manquez d'inspiration, vous trouverez des cartes téléchargeables gratuitement ou vous pouvez même vous servir d'une carte représentant un site du monde réel. Vous pouvez aussi vous servir d'une carte extraite d'une aventure publiée ou générer aléatoirement un donjon en utilisant les tables de l'annexe A.

Un donjon peut se résumer à quelques salles dans un temple en ruine ou prendre la forme d'un gigantesque réseau de salles et de passages s'étalant sur plusieurs centaines de mètres dans toutes les directions. L'objectif des aventuriers se situe souvent aussi loin que possible de l'entrée du donjon, ce qui les oblige à s'enfoncer toujours plus loin sous terre ou à l'intérieur du complexe.

L'utilisation de feuilles à carreaux facilite la cartographie d'un donjon car chaque case de la feuille représente une zone de 3 mètres sur 3. (Si vous jouez avec des figurines et un plateau de jeu quadrillé, une échelle de 1,50 mètre par carreau est peut-être plus appropriée ou vous pouvez subdiviser les carreaux en cases représentant 1,50 mètre de côté lorsque vous dessinez la configuration des lieux en vue d'un combat). Quand vous tracez votre carte, gardez à l'esprit les éléments suivants :

- Des salles et une configuration asymétriques font d'un donjon un lieu moins prévisible.
- Pensez en trois dimensions. Des escaliers, des rampes, des plateformes, des corniches, des balcons, des fosses et autres dénivelés augmentent l'intérêt d'un donjon et les défis des combat se déroulant dans les zones qui les contiennent.
- Donnez au donjon un aspect quelque peu décrépi. À moins que vous ne vouliez mettre l'accent sur les incroyables talents des constructeurs, le donjon devrait comporter de nombreuses sections effondrées qui bloquent le passage vers d'autres secteurs autrefois connectés. D'anciens tremblements de terre ont pu provoquer l'ouverture de failles à l'intérieur du donjon et créé des gouffres au sein des salles et des couloirs qui deviennent autant d'obstacles intéressants.
- Ajoutez des éléments naturels, même dans un donjon construit. Un ruisseau souterrain pourrait s'écouler au milieu d'une forteresse naine et ainsi varier la forme et la taille des salles. Il faudra alors ajouter des éléments tels que des ponts et un système de drainage des eaux.
- Ajoutez plusieurs entrées et sorties. Les joueurs auront ainsi véritablement l'impression de prendre de réelles décisions s'il existe plusieurs issues au donjon.
- Ajoutez des portes dérobées et des salles secrètes pour récompenser les efforts des joueurs qui consacrent du temps à leur recherche.

Consultez l'annexe A si vous avez besoin d'aide pour dessiner la carte de votre donjon de A à Z.

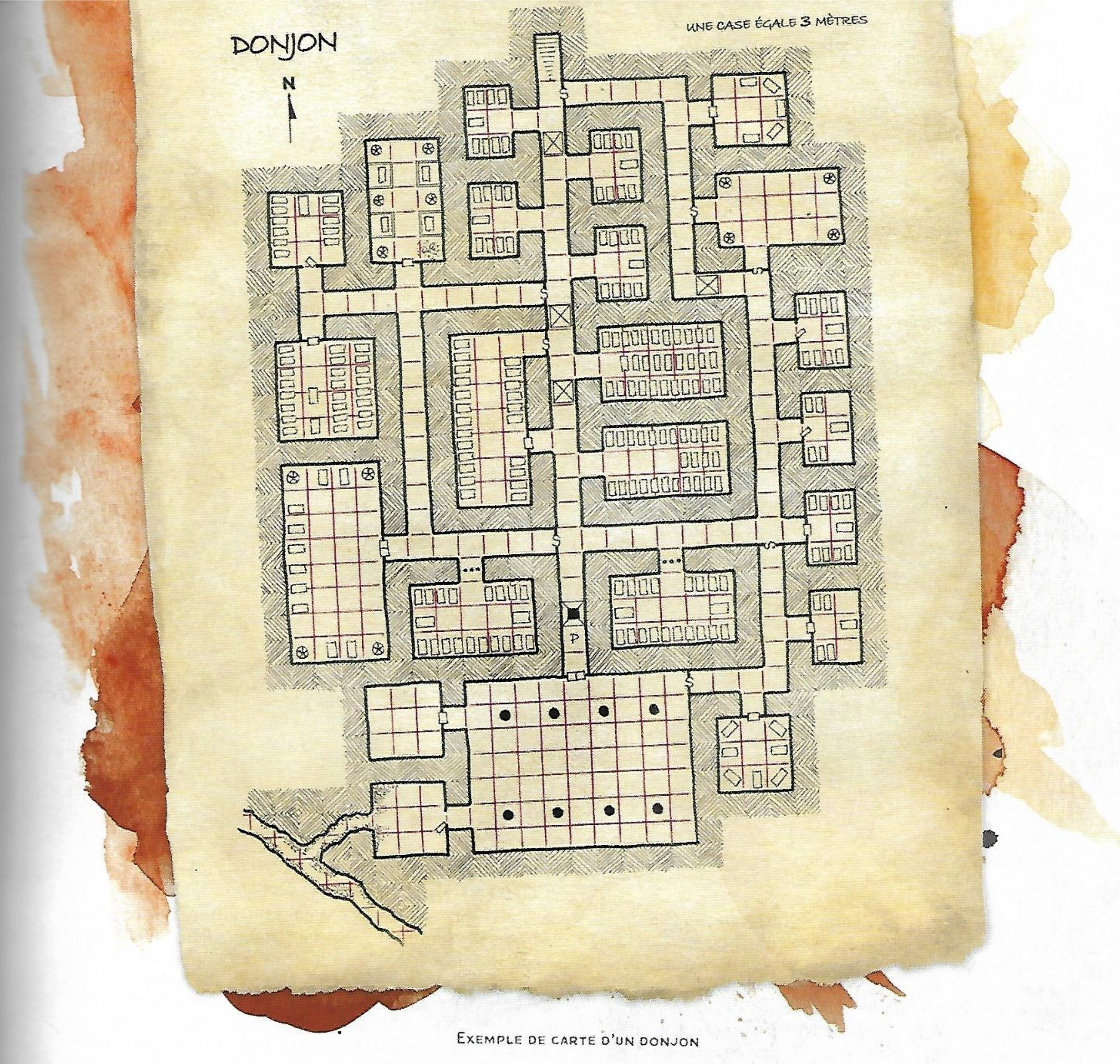
Les particularités des donjons

L'ambiance et les caractéristiques physiques des donjons sont toutes aussi variées que leurs origines. Une ancienne crypte pourrait contenir des murs de pierre et des portes en bois mal gondées, une odeur de décrépitude pourrait y planer et aucune lumière n'y serait disponible autre que celle apportée par les aventuriers. Un antre dans un volcan pourrait contenir des murs de pierre lisses creusés par d'anciennes éruptions, des portes en cuivre renforcé par magie, une odeur de soufre pourrait y planer et chaque couloir et pièce seraient éclairés par des jets de flammes.

Les murs

Les murs de certains donjons sont maçonnés. D'autres sont en roche compacte, taillés avec des outils, ce qui leur donne un aspect grossièrement ciselé, et d'autres encore sont complètement lissés par l'écoulement d'eau ou de lave. Un donjon à la surface peut être construit en bois ou en matériaux composites.

Les murs sont parfois ornés de peintures, de fresques, de bas-reliefs et de luminaires tels que des appliques ou des supports pour fixer des torches. Dans certains sont même agencées des portes secrètes.



Exemple de carte d'un donjon

Les portes

Certaines portes de donjon sont insérées dans des arches et des linteaux simples. Certaines sont ornées de gravures représentant des gargouilles, des visages grimaçants ou des sceaux donnant quelques indices sur ce qui se trouve derrière.

Les portes coincées. Les portes des donjons sont souvent coincées par manque d'utilisation. Il faut réussir un test de Force pour ouvrir une porte coincée. Le chapitre 8 « Diriger une partie » donne des indications pour déterminer le DD.

Les portes verrouillées. Les personnages qui n'ont pas la clé d'une porte verrouillée peuvent crocheter la serrure en réussissant un test de Dextérité (il faut pour cela des outils de voleur et le personnage à l'œuvre doit maîtriser leur utilisation). On peut également enfoncer la porte en réussissant un test de Force, la réduire en morceaux en lui infligeant suffisamment de dégâts ou utiliser un sort de *déblocage* ou une magie similaire. Le chapitre 8 donne des indications pour déterminer les DD et assigner des statistiques aux portes et autres objets.

Les portes barrées. Une porte barrée est similaire à une porte verrouillée, sauf qu'il n'y a aucune serrure à crocheter. La porte peut être ouverte normalement depuis le côté où se situe la barre en utilisant une action pour l'ôter de ses supports.

Les portes secrètes

Une porte secrète est conçue pour se fondre dans le mur où elle s'insère. De petites fissures dans le mur ou des éraflures par terre trahissent parfois sa présence.

Détecter une porte secrète. Utilisez les valeurs passives de Sagesse (Perception) des aventuriers pour savoir qui dans le groupe remarque la présence d'une porte dérobée sans la chercher de manière active. Les personnages peuvent également trouver une porte secrète en fouillant activement la zone où la porte est dissimulée et en réussissant un test de Sagesse (Perception). Consultez le chapitre 8 pour déterminer un DD approprié au test.

Ouvrir une porte secrète. Une fois une porte secrète repérée, il faut parfois réussir un test d'Intelligence (Investigation) pour découvrir comment l'ouvrir si aucun mécanisme d'ouverture ne saute aux yeux. Déterminez le DD en fonction des difficultés indiquées dans le chapitre 8.

Si les aventuriers ne parviennent pas à déterminer comme ouvrir une porte secrète, il est toujours possible de la démolir. Considérez-la comme une porte verrouillée faite du même matériau que le mur dans lequel elle s'insère et utilisez les indications du chapitre 8 pour déterminer les DD ou les statistiques appropriés.



Les portes camouflées

Une porte camouflée est une porte normale que l'on a camouflée pour que sa présence ne soit pas évidente. Une porte secrète est savamment conçue pour se fondre dans la surface environnante, tandis qu'une porte camouflée est le plus souvent cachée à l'aide de moyens plus ordinaires. Elle peut être recouverte d'une tapisserie, d'une couche de plâtre ou cachée sous un tapis (dans le cas d'une trappe camouflée). Nul besoin de faire un test de compétence pour repérer une porte camouflée. Un personnage doit simplement chercher au bon endroit ou prendre les mesures adéquates pour repérer la porte. Vous pouvez cependant utiliser les valeurs passives de Sagesse (Perception) des personnages pour savoir si l'un d'eux remarque des traces ou des signes indiquant qu'une tapisserie ou qu'un tapis a été récemment déplacé.

Les herses

Une herse est un assemblage de barres verticales en bois ou en fer, renforcé par une ou plusieurs bandes horizontales. Elle bloque un passage ou un porche voûté tant qu'elle n'est pas levée dans le plafond à l'aide d'un treuil relié à une chaîne. Une herse sert avant tout à bloquer un passage tout en permettant aux gardes de voir la zone située de l'autre côté et d'effectuer des attaques à distance ou de lancer des sorts au travers.

Actionner le treuil pour lever ou abaisser une herse nécessite une action. Si un personnage ne peut pas atteindre le treuil (le plus souvent parce qu'il se trouve de l'autre côté de la herse), il doit réussir un test de Force pour lever la herse ou écarter suffisamment les barres pour la traverser. Le DD du test dépend de la taille et du poids de la herse ou de l'épaisseur des barres. Consultez le chapitre 8 pour déterminer le DD approprié.

Lumière et obscurité

À l'intérieur d'un complexe souterrain ou dans une ruine à la surface, les lieux sont, par défaut, plongés dans les ténèbres, mais un donjon habité peut contenir des sources de lumière.

Dans des zones souterraines habitées, même les membres des races bénéficiant de la vision dans le noir utilisent le feu pour se réchauffer, pour cuisiner et pour se défendre. Toutefois, nombre de créatures n'ont pas besoin de chaleur ou de lumière. Les aventuriers doivent apporter leurs propres sources de lumières dans les tombes poussiéreuses où seuls des morts-vivants montent la garde, dans les ruines abandonnées où rôdent des vases et des prédateurs monstrueux et dans les cavernes naturelles où chassent des créatures aveugles.

La lumière d'une torche ou d'une lanterne permet à un personnage de voir sur une courte distance, mais d'autres créatures peuvent voir cette lumière de loin. Dans un environnement entièrement plongé dans les ténèbres, une vive lumière se repère à des kilomètres de distance, bien qu'il soit rare de disposer d'un champ de vision si étendu dans une zone souterraine. Même ainsi, les aventuriers qui utilisent des sources de lumière dans un donjon attirent souvent l'attention de monstres, tout comme certains éléments lumineux du donjon (des champignons phosphorescents ou la lueur émise par des portails magiques, par exemple) peuvent attirer celle des aventuriers.

La qualité de l'air

Les tunnels souterrains et les ruines à la surface sont souvent des espaces clos où peu d'air circule. Même si un donjon est rarement scellé au point où les aventuriers éprouveront des difficultés à respirer, l'atmosphère est

souvent étouffante. Qui plus est, les odeurs persistent dans un donjon et l'immobilité de l'air peut même les amplifier.

Les sons

La configuration close d'un donjon augmente la propagation des sons. Le craquement d'une porte que l'on ouvre peut se répercuter le long des passages sur quelques centaines de mètres. Les bruits plus forts, comme les coups de marteaux dans une forge ou le vacarme d'un combat, peuvent résonner dans tout le donjon. De nombreuses créatures vivant sous terre utilisent ces sons pour localiser leurs proies ou se mettent aux aguets dès qu'elles entendent le son produit par l'intrusion d'un groupe d'aventuriers.

Les dangers des donjons

Les dangers décrits ne sont que quelques exemples des menaces environnementales que l'on trouve sous terre et dans des sites plongés dans l'obscurité. D'un point de vue technique, les dangers des donjons sont similaires aux pièges décrits à la fin de ce chapitre.

Détection d'un danger. Aucun test de caractéristique n'est nécessaire pour repérer un danger, à moins qu'il ne soit caché. On peut reconnaître un danger inoffensif en apparence, comme une étendue de limon ou une plaque de moisissures, en réussissant un test d'Intelligence (Nature). Aidez-vous des indications du chapitre 8 pour fixer un DD approprié aux tests effectués pour repérer ou identifier un danger.

Sévérité d'un danger. Pour déterminer le potentiel de nuisance d'un danger à l'encontre des personnages, procédez comme avec les pièges et comparez les dégâts qu'il inflige au niveau du groupe en vous servant de la table Sévérités des dégâts en fonction des niveaux, plus loin dans ce chapitre (cette table est reproduite dans le chapitre 8).

Limon vert

Ce limon acide ronge la chair, les matières organiques et le métal d'un simple contact. Cette substance vert vif, humide et collante s'accroche en plaques aux murs, aux sols et aux plafonds.

Une plaque de limon vert couvre une surface de 1,50 mètre de côté, elle possède la vision aveugle sur une distance de 9 mètres et se détache des murs et des plafonds quand elle perçoit du mouvement sous elle. Elle est incapable de se déplacer par ailleurs. Une créature consciente de la présence du limon peut éviter le contact avec le limon en réussissant un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Il est sinon impossible d'éviter un limon au moment où il se détache.

Une créature qui entre en contact avec du limon vert subit 5 (1d10) dégâts d'acide. La créature subit à nouveau les dégâts au début de chacun de ses tours, tant que le limon n'est pas détruit ou ôté de sa personne en le raclant. Le limon vert inflige 11 (2d10) dégâts d'acide par round au bois ou au métal, sachant que les armes et les outils non-magiques en bois ou en métal utilisés pour le racler sont détruits.

La lumière du soleil, les effets qui soignent les maladies et ceux qui infligent des dégâts de feu, de froid ou radiants, détruisent une plaque de limon vert.

Moisissure brune

La moisissure brune se nourrit de chaleur qu'elle extrait de tout ce qui en génère autour d'elle. Une plaque de moisissure brune couvre généralement une zone de 3 mètres de côté et la température est toujours très basse dans un rayon de 9 mètres autour d'elle.

Quand une créature commence son tour ou se déplace pour la première fois à 1,50 mètre ou moins de la moisissure, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. Elle subit 22 (4d10) dégâts de froid en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié seulement en cas de réussite.

La moisissure brune est immunisée contre le feu et toute source de feu située à 1,50 mètre ou moins d'une plaque la fait croître instantanément dans sa direction, en couvrant une zone de 3 mètres de côté supplémentaires (centrée sur la source du feu). Une plaque de moisissure brune est instantanément détruite si elle est exposée à un effet qui inflige des dégâts de froid.

Moisissure jaune

La moisissure jaune pousse dans les endroits sombres et une plaque couvre une surface de 1,50 mètre de côté. Si une créature la touche, la moisissure éjecte un nuage de spores qui remplit un cube de 3 mètres d'arête avec la moisissure pour origine. Les créatures dans la zone doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas subir 11 (2d10) dégâts de poison et devenir empoisonnées pendant 1 minute. Empoisonnée de cette façon, la créature subit 5 (1d10) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. La créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

La lumière du soleil ou des dégâts de feu, quel que soit leur montant, détruisent instantanément une plaque de moisissure jaune.

Toiles d'araignée

Les araignées géantes tissent des toiles épaisses et collantes à travers les couloirs et au fond de fosses pour piéger leurs proies. Ces zones envahies de toiles sont des terrains difficiles. En outre, une créature qui commence son tour ou entre pour la première fois dans une zone entoilée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 pour ne pas être entravée par les toiles. Une créature entravée peut utiliser son action pour tenter de se libérer et y parvient si elle réussit un test de Dextérité (Acrobaties) ou Force (Athlétisme) DD 12.

Chaque cube de 3 mètres d'arête de toiles d'araignée géante possède une CA de 10, 15 points de vie, une vulnérabilité au feu et une immunité contre les dégâts contondants, perforants et psychiques.

Les contrées sauvages

Entre les donjons et les communautés urbaines de votre monde de campagne s'étendent des prairies, des forêts, des déserts, des chaînes montagneuses, des océans et d'autres étendues de nature sauvage que vos aventuriers devront probablement traverser. Insuffler de la vie aux régions sauvages peut représenter un élément amusant de votre jeu, pour vous mais aussi pour vos joueurs. Les deux approches suivantes fonctionnent particulièrement bien.

L'approche de l'ellipse

La destination est parfois plus importante que le voyage. Si l'objectif d'une marche à pied en pleine nature consiste à amener les personnages à l'endroit où commence véritablement l'aventure, résumez en quelques phrases le voyage sans vérifier les probabilités de rencontres en chemin. Ces ellipses au montage sont utilisées dans les films pour résumer en quelques secondes les voyages longs et ardus et vous pouvez faire de même grâce à quelques phrases descriptives pour que les joueurs puissent imaginer les paysages traversés lors de la marche de leurs personnages avant de passer à la suite.

Décrivez le voyage en ajoutant autant de détails saisissants que vous le souhaitez mais ne ralentissez pas le cours de l'histoire. La description « Vous marchez sur plusieurs kilomètres et ne faites aucune rencontre digne d'intérêt »

convient, mais elle est bien moins évocatrice et mémorable que d'entendre « Une pluie fine trempe les plaines vallonnées alors que vous prenez la direction du nord. En milieu de journée, vous faites une pause pour casser la croûte sous un arbre solitaire. Là, le roublard trouve une petite pierre ressemblant à un visage souriant. À part cela, vous ne rencontrez rien qui sorte de l'ordinaire. » L'astuce consiste à se focaliser sur quelques détails pour installer l'ambiance souhaitée, au lieu de tout décrire jusqu'au moindre brin d'herbe.

Portez l'attention sur les éléments inhabituels du terrain traversé : une chute d'eau, un promontoire rocheux offrant une vue imprenable sur la canopée alentour, une zone incendiée ou défrichée de la forêt et ainsi de suite. Décrivez également les sons et les odeurs remarquables, comme le rugissement lointain d'un monstre, l'odeur de bois brûlé ou la douce fragrance des fleurs dans une forêt elfique.

En plus de propos évocateurs, les images peuvent aider à visualiser certains paysages lors des périples des personnages. En recherchant des images sur internet, vous pourrez trouver des paysages à couper le souffle (ce sont de bons mots-clés pour vos recherches), à la fois réels et imaginaires. Aussi splendides que puissent être les paysages du monde réel, les voyages en pleine nature doivent rappeler aux joueurs que leurs personnages évoluent dans un monde fantastique. Ajoutez de temps à autres quelques éléments véritablement magiques à vos descriptions. Une forêt peut être peuplée de minuscules dragonnets au lieu d'oiseaux ou ses arbres être couverts de toiles d'araignée géante ou produire une étrange sève verte et luisante. Utilisez ces éléments avec parcimonie car des paysages trop étranges peuvent briser l'immersion des joueurs dans le monde. Un seul élément fantastique suffit dans un paysage par ailleurs réaliste et mémorable.

Servez-vous du paysage pour installer l'ambiance et le ton de votre aventure. Dans une forêt, les arbres serrés voilent toute lumière et semblent observer les aventuriers qui passent à proximité. Dans une autre, la lumière du soleil traverse le feuillage et des plantes fleuries poussent en grimpant autour de chaque tronc d'arbre. Des signes de corruption (du bois pourri, de l'eau à l'odeur nauséabonde et des rochers couverts d'une mousse brune et gluante) peuvent signaler aux aventuriers que leur destination, un site de puissance maléfique, est proche ou leur fournir des indices quant à la nature des menaces qu'ils y trouveront.

Certaines régions en pleine nature peuvent contenir des éléments spéciaux. Par exemple, la forêt Spirituelle et le bois aux Araignées peuvent abriter des espèces différentes de végétaux et d'animaux et être soumis à un climat lui-aussi différent, avec des tables de rencontres aléatoires propres à chaque région.

Enfin, on peut améliorer les descriptions d'une marche en pleine nature en portant l'attention sur le climat. « Vous passez les trois jours suivants à traverser le marais » semble beaucoup moins éprouvant que « vous passez les trois jours suivants à marcher péniblement dans un bourbier vous arrivant jusqu'aux genoux. La pluie n'arrête pas de tomber pendant les deux premières journées et continue de vous tremper pendant les deux premières nuits. La troisième journée se passe sous un soleil brûlant, avec des nuées d'insectes voraces qui se délectent de votre sang. »

L'approche heure par heure

Parfois, le voyage mérite qu'on lui consacre autant de temps et d'attention qu'à sa destination. Si les périples dans des contrées sauvages sont un élément essentiel de votre aventure que vous ne voulez pas passer sous silence, vous devrez faire davantage qu'un simple résumé descriptif pour donner vie à un long voyage éprouvant : vous devrez connaître l'ordre de marche du groupe et préparer à l'avance les rencontres.

Laissez les joueurs déterminer l'ordre de marche de leur groupe (voir le *Player's Handbook* pour plus d'informations). Les personnages sur la ligne de front, ainsi que ceux en charge de l'orientation, seront probablement les premiers à remarquer les points de repère et les particularités du terrain. Les personnages sur la ligne arrière sont généralement chargés de repérer d'éventuels poursuivants. Incitez les personnages situés sur les lignes intermédiaires à faire autre chose que marcher les yeux baissés derrière les personnages de la ligne de front. Vous trouverez des suggestions d'activités, telles que la cartographie et la recherche de nourriture, dans le *Player's Handbook*.

Les périples en pleine nature présentent le plus souvent un mélange de rencontres planifiées (des rencontres que vous préparez à l'avance) et de rencontres aléatoires (des rencontres déterminées au dé à l'aide d'une table). Une rencontre planifiée peut nécessiter une carte de l'endroit où elle se déroule, comme une ruine, un pont qui enjambe une gorge ou d'autres endroits mémorables. Les rencontres aléatoires sont moins liées à des sites particuliers. Moins vous aurez planifié de rencontres et plus vous devrez compter sur les rencontres aléatoires pour que le périple reste intéressant. Consultez le chapitre 3 pour obtenir des indications sur la création de vos propres tables de rencontres aléatoires et sur les moments appropriés pour vérifier si une rencontre aléatoire a lieu ou non.

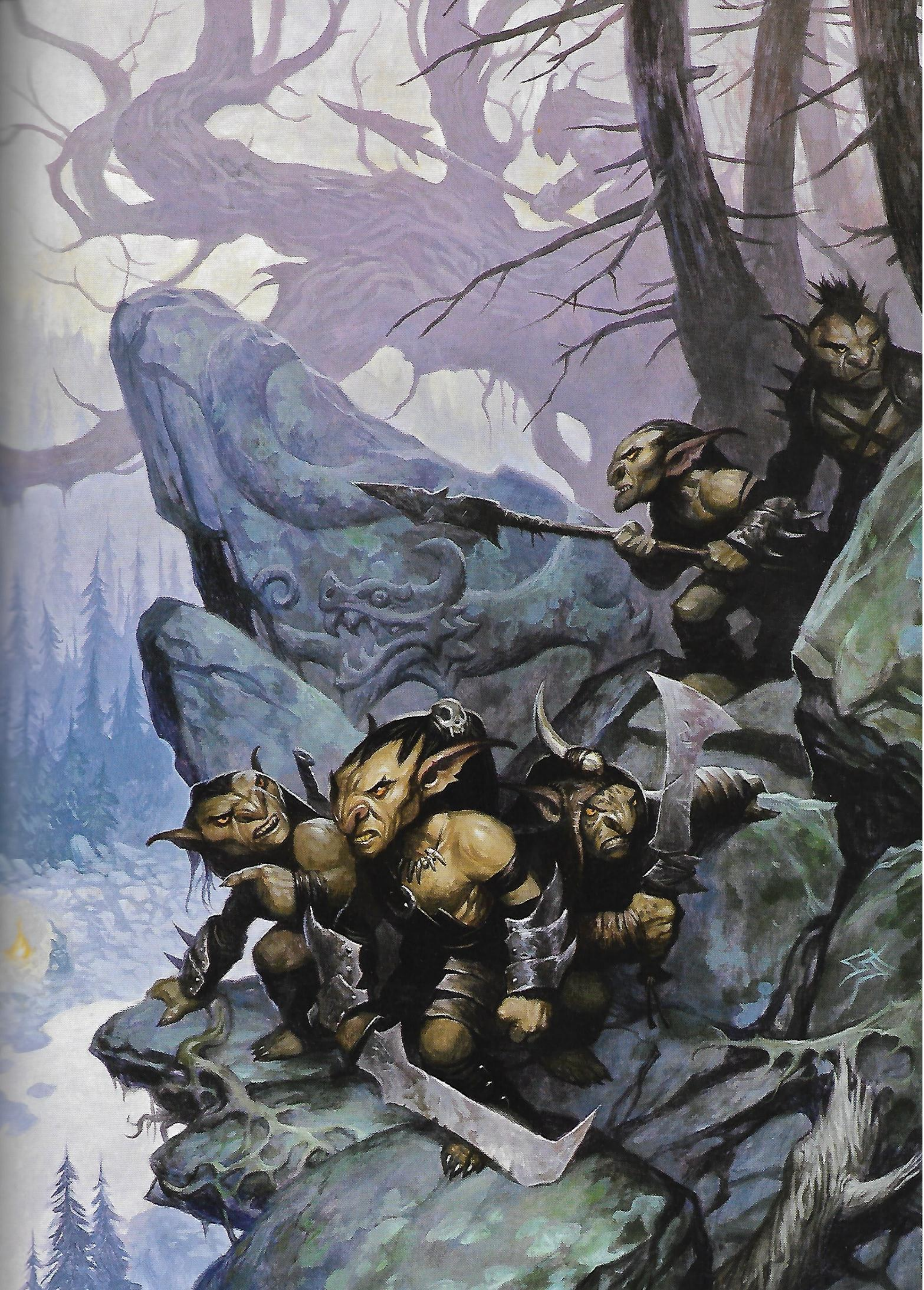
Pour que les rencontres au sein des contrées sauvages gardent leur intérêt, veillez à ce qu'elles ne commencent et ne finissent pas toutes de la même façon. En d'autres termes, si la nature sauvage est votre scène et que votre aventure est la pièce ou le film joué, imaginez chaque rencontre en région sauvage comme une scène distincte et essayez de mettre en scène chacune d'elles d'une façon légèrement différente pour préserver l'intérêt de vos joueurs. Si une rencontre sollicite les aventuriers situés sur la ligne de front, les monstres de la suivante devraient surgir du dessus ou à l'arrière du groupe. Si une rencontre comporte des monstres furtifs, un personnage qui s'occupe des bêtes de somme devrait être le premier prévenu de leur approche dès qu'un poney commence à hennir nerveusement. Si une rencontre comporte des monstres bruyants, le groupe pourrait avoir le temps de se cacher ou de tendre une embuscade. Un groupe de monstres pourrait attaquer à vue le groupe, tandis qu'un autre pourra les autoriser à poursuivre leur périple en échange de nourriture.

Récompensez les personnages qui font des recherches pendant le voyage en prévoyant des choses à trouver. Des statues brisées, des traces, des campements abandonnés et d'autres éléments de ce genre augmentent la crédibilité de votre monde, annoncent les rencontres ou les événements ultérieurs ou fournissent des accroches pour de futures aventures.

Un périple dans les contrées sauvages nécessite parfois plusieurs sessions de jeu. Ceci dit, si le périple comporte de longues périodes sans rencontres notables, appliquez l'approche de l'ellipse pour combler les vides entre chaque rencontre.

La cartographie d'une contrée sauvage

À la différence des donjons, les contrées sauvages fournissent un nombre d'options apparemment illimité. Les aventuriers peuvent voyager dans toutes les directions dans une prairie ou un désert dénué de pistes. Par conséquent, comment allez-vous gérer, en tant que MD, tous les sites et événements potentiels qu'une campagne en pleine nature peut comporter ? Et si vous concevez une rencontre dans une oasis en plein désert mais que les personnages n'y passent pas parce qu'ils ont décidé de prendre une autre direction ? Comment éviter une session de jeu ennuyeuse lors de laquelle les personnages traversent péniblement une désolation rocheuse sans intérêt ?



La première solution consiste à élaborer un cadre de jeu en extérieur de la même façon que dans un donjon. Même le plus vaste des terrains contient des chemins tout tracés. Les routes sont rarement droites car elles contournent les terrains difficiles en suivant l'itinéraire le plus simple à emprunter lorsqu'elles traversent des zones aux multiples dénivelés. Les vallées et les crêtes orientent les voyages dans certaines directions. Les chaînes montagneuses sont des obstacles pratiquement infranchissables, traversées par quelques rares passes isolées. On peut suivre des itinéraires plus ou moins praticables, même dans des déserts complètement dénués de pistes dans lesquels explorateurs et caravaniers ont déjà découvert des zones rocheuses battues par les vents plus faciles à traverser que les grandes étendues de sable en perpétuel mouvement.

Si le groupe s'éloigne d'une route, vous pouvez changer l'emplacement d'une ou plusieurs de vos rencontres planifiées sur la carte pour éviter de gaspiller tout le temps consacré à leur préparation.

Le chapitre 1 décrit les principes de base de la création d'une carte représentant une contrée sauvage selon trois échelles différentes pour vous aider à concevoir votre monde et la région où débutera votre campagne. Si vous utilisez l'échelle d'une province (1 hexagone = 1,5 kilomètre), pensez tout particulièrement aux chemins praticables (routes, passes, crêtes, vallées, etc.)– qui guideront les déplacements des personnages sur votre carte.

Les déplacements sur la carte

La narration d'un périple dans une contrée sauvage doit être aussi détaillée que la carte que vous utilisez. Si vous suivez le déplacement du groupe heure par heure sur une carte à l'échelle d'une province (1 hexagone = 1,5 kilomètre), vous pouvez décrire chaque hameau traversé par les personnages. À cette échelle, vous pouvez partir du principe que les personnages trouvent un site remarquable quand ils pénètrent dans l'hexagone le contenant, à moins que ce site ne soit particulièrement bien dissimulé. Les personnages n'arrivent pas forcément juste devant la porte principale d'un château en ruine à l'instant où ils pénètrent dans un hexagone, mais ils peuvent trouver d'anciens chemins, des ruines à la périphérie et d'autres signes de sa présence alentour.

Si vous suivez le périple d'un groupe long de plusieurs jours sur une carte à l'échelle d'un royaume (1 hexagone = 9 kilomètres), ne vous embêtez pas avec les détails trop insignifiants qui n'apparaissent pas sur votre carte. Les joueurs seront suffisamment informés s'ils savent qu'ils traversent une rivière et que le terrain devant eux commence à monter le troisième jour de leur voyage, puis qu'ils atteignent la passe montagneuse deux jours plus tard.

Les particularités des contrées sauvages

Aucune carte des contrées sauvages n'est complète sans quelques villes et villages, places fortes, ruines et autres sites dignes d'intérêt. Dix à douze de ces sites disséminés sur une zone de 75 kilomètres sur 75, voici un bon début.

Les antres des monstres

Une zone faite de contrées sauvages de 75 kilomètres de côté peut inclure une demi-douzaine d'antres de monstres, mais probablement pas plus d'un prédateur dominant tel qu'un dragon. Ces chiffres sont des approximations.

Si les personnages ont l'intention d'explorer un antre de monstres, vous devrez trouver ou créer une carte appropriée du site et le peupler comme vous le feriez avec un donjon.

Les monuments

Là où la civilisation règne ou a régné, les aventuriers peuvent trouver des monuments construits en l'honneur de grands dirigeants, de dieux et de cultures. Inspirez-vous de la table Monuments ou déterminez au hasard quel monument les aventuriers découvrent.

Monuments

d20	Monument
1	Pyramide ou tumulus scellé
2	Pyramide ou tumulus pillé
3	Visages sculptés sur la paroi d'une falaise ou le flanc d'une montagne
4	Gigantesques statues sculptées dans la paroi d'une falaise ou le flanc d'une montagne
5–6	Obélisque intact sur lequel est gravé un avertissement, une information historique, un hommage ou une iconographie religieuse
7–8	Obélisque renversé ou brisé
9–10	Statue intacte représentant une personne ou une divinité
11–13	Statue renversée ou brisée représentant une personne ou une divinité
14	Long rempart de pierre intact jalonné de tours fortifiées tous les 1,5 kilomètre
15	Long rempart de pierre en ruine
16	Grande arche de pierre
17	Fontaine
18	Cercle intact de pierres levées
19	Cercle de pierres renversées ou brisées
20	Totem

Les ruines

Les tours croulantes, les anciens temples et les cités détruites sont des sites parfaits pour les aventuriers. En outre, l'ajout d'un vieux mur décrépi le long d'une route, d'un moulin en pierre croulant au sommet d'une colline ou de plusieurs pierres levées disséminées sans ordre apparent, renforcent le cachet de votre contrée sauvage.

Les communautés

Les villes et villages sont construits là où abondent nourriture, eau, terres arables et matériaux de construction. Une province civilisée de 75 kilomètres de long et de large environ peut inclure une cité, quelques villes rurales et une poignée de villages et de comptoirs épars. Une zone de nature sauvage peut inclure un seul comptoir construit à la frontière d'une contrée sauvage, mais aucune communauté plus importante.

En plus des communautés, une province peut contenir des villes et villages en ruine qui ont été abandonnés ou qui servent de repères pour des bandits et des monstres en maraude.

Les places fortes

Les places fortes sont des refuges utilisés par la population locale en période de troubles. Le nombre de places fortes dans une zone dépend de la société dominante, de la population et de l'importance stratégique ou de la vulnérabilité de la région et de son importance en termes de ressources naturelles.

Les sites étranges

Les sites étranges font du fantastique et du surnaturel des éléments intrinsèques de vos aventures dans les contrées sauvages.

Sites étranges

d20	Site
1–2	Zone de magie morte (similaire à un *champ antimagie*)
3	Zone de magie sauvage (faites un jet dans la table Excès de magie sauvage du *Player's Handbook* chaque fois qu'un sort est lancé dans ce type de zone)
4	Rocher gravé de visages qui parlent
5	Grotte de cristal dans laquelle les questions posées trouvent des réponses mystiques
6	Vieil arbre dans lequel est enfermé un esprit
7–8	Champ de bataille envahi par un brouillard persistant qui prend parfois la forme d'humanoïdes
9–10	Portail permanent ouvrant sur un autre plan d'existence
11	Puits aux souhaits
12	Énorme éclat de cristal planté dans le sol
13	Bateau échoué qui peut être très loin du littoral
14–15	Colline ou tumulus hanté
16	Bac fluvial manœuvré par un squelette
17	Champ de soldats ou d'autres créatures pétrifiés
18	Forêt d'arbres pétrifiés ou éveillés
19	Canyon contenant un cimetière de dragons
20	Morceau de terre flottant sur lequel s'élève une tour

La survie dans les contrées sauvages

Lorsqu'on s'aventure en pleine nature, il faut s'attendre à toutes sortes de périls n'ayant rien à voir avec la menace que représentent les prédateurs monstrueux et les pillards sauvages.

Le climat

Déterminez le climat convenant à votre campagne ou faites un jet dans la table Climat pour déterminer le temps qu'il fait lors d'une journée donnée, en ajustant le résultat de manière appropriée en fonction du terrain et de la saison.

Climat

d20	Températures
1–14	Normales saisonnières
15–17	1d4×5 degrés Celsius en dessous des normales
18–20	1d4×5 degrés Celsius au-dessus des normales

d20	Vent
1–12	Pas de vent
13–17	Vent léger
18–20	Vent fort

d20	Précipitations
1–12	Pas de pluie
13–17	Pluie ou chutes de neige légères
18–20	Forte pluie ou chutes de neige importantes

Froid extrême

Si la température est inférieure ou égale à –20 degrés Celsius, une créature exposée au froid doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 à la fin de chaque heure, sans quoi elle reçoit un niveau d'épuisement. Les créatures qui bénéficient d'une résistance ou d'une immunité contre les dégâts de froid réussissent automatiquement le jet de sauvegarde, tout comme les créatures chaudement vêtues (manteaux épais, gants ou vêtements similaires) et celles naturellement acclimatées au froid.



Chaleur extrême

Si la température est égale ou supérieure à 40 degrés Celsius, une créature exposée à la chaleur et qui n'a accès à aucune eau potable doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution à la fin de chaque heure, sans quoi elle obtient un niveau d'épuisement. Le DD est égal à 5 la première heure et augmente de 1 chaque heure suivante. Les créatures portant une armure intermédiaire ou lourde et celles chaudement vêtues sont désavantagées lors du jet de sauvegarde. Les créatures qui bénéficient d'une résistance ou d'une immunité contre les dégâts de feu réussissent automatiquement le jet de sauvegarde, tout comme celles naturellement acclimatées à la chaleur.

Vent fort

Les jets d'attaque d'armes à distance et les tests de Sagesse (Perception) basés sur la perception auditive sont désavantagés en cas de vent fort. Un tel vent souffle également les flammes non protégées, disperse le brouillard et empêche presque tous les déplacements en vol par des moyens non-magiques. Une créature qui vole en cas de vent fort doit se poser à la fin de son tour pour ne pas chuter.

Un vent fort soufflant dans un désert peut soulever une tempête de sable lors de laquelle les tests de Sagesse (Perception) liés à la perception visuelle sont désavantagés.

Précipitations importantes

La visibilité est réduite dans une zone soumise à une forte pluie ou d'importantes chutes de neige. De plus, les créatures dans la zone sont désavantagées lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la perception visuelle. De telles précipitations éteignent les flammes non protégées tandis que les tests de Sagesse (Perception) basés sur la perception auditive sont désavantagés.

La haute altitude

Les voyages en altitude, à une hauteur de 3 000 mètres ou plus au-dessus du niveau de la mer, fatiguent les créatures qui ont besoin de respirer, car l'oxygène présent dans l'air se raréfie. Lorsqu'une créature se trouve en haute altitude, chaque heure passée à voyager compte comme deux heures lorsqu'il s'agit de déterminer combien de temps celle-ci peut voyager.

Les créatures qui respirent peuvent s'acclimater à ces conditions en passant au moins 30 jours en haute altitude. Les créatures qui respirent ne peuvent s'acclimater aux altitudes supérieures à 6 000 mètres à moins qu'elles ne soient nées dans ce type d'environnement.

Les dangers des contrées sauvages

Cette section donne quelques exemples des dangers que les aventuriers risquent de rencontrer dans les contrées sauvages.

Certains dangers, tels que les surfaces verglacées ou le lierre-rasoir, se repèrent automatiquement, sans faire de test. D'autres, comme les terres profanées, sont indétectables par des modes de perception ordinaires.

Les autres dangers décrits ci-dessous s'identifient en réussissant un test d'Intelligence (Nature). Utilisez les indications du chapitre 8 pour déterminer les DD appropriés aux tests effectués pour repérer ou identifier un danger.

La terre profanée

Un mal ancien et invisible imprègne encore partiellement certains cimetières et catacombes. Une étendue de terre profanée peut être de n'importe quelles dimensions et un sort de *détection du mal et du bien* lancé à portée révèle sa présence.

Les morts-vivants présents dans une zone de terre profanée sont avantagés lors de leurs jets de sauvegarde.

Une zone de terre profanée de 3 mètres de côté est purifiée si quelqu'un l'asperge avec une fiole d'eau bénite. Un sort de *consécration* purifie une zone de terre profanée s'il est lancé à l'intérieur de celle-ci.

L'eau glacée

Une créature peut rester immergée dans l'eau glacée sans subir d'effets néfastes pendant un nombre de minutes égal à sa valeur de Constitution. Chaque minute supplémentaire nécessite la réussite d'un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 de la part de la créature, sans quoi elle obtient un niveau d'épuisement. Les créatures bénéficiant d'une résistance ou d'une immunité contre les dégâts de froid réussissent automatiquement le jet de sauvegarde, tout comme celles qui vivent naturellement dans l'eau froide.

Les sables mouvants

Un trou de sables mouvants couvre une zone approximative de 3 mètres de côté et autant de profondeur. Quand une créature pénètre dans la zone, elle s'enfonce dans le sable mouvant sur une profondeur de 30 centimètres + 1d4×30 centimètres et devient entravée. Au début de chacun de ses tours, la créature s'enfonce de 1d4×30 centimètres supplémentaires. Tant que la créature n'est pas complètement immergée dans le sable, elle peut s'en extirper en utilisant son action et en réussissant un test de Force. Le DD est égal à 10 plus le nombre de tranches de 30 centimètres sur lesquels elle s'est déjà enfoncée. Une créature complètement immergée ne peut plus respirer (voir les règles sur la suffocation dans le *Player's Handbook*).

Une créature peut en tirer une autre située à portée de son allonge hors des sables mouvants en utilisant son action et en réussissant un test de Force. Le DD est égal à 5 plus le nombre de tranches de 30 centimètres sur lesquels la créature s'est enfoncée.

Le lierre-rasoir

Un lierre-rasoir est une plante qui pousse dans les fourrés et les haies inextricables, mais également sur les façades des bâtisses et autres surfaces verticales, comme du lierre ordinaire. Un mur ou une haie de lierre-rasoir de 3 mètres de haut, 3 mètres de long et 1,50 mètre d'épaisseur, possède une CA de 11, 25 points de vie et une immunité contre les dégâts contondants, perforants et psychiques.

Quand une créature touche directement un lierre-rasoir pour la première fois lors d'un tour, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne pas subir 5 (1d10) dégâts tranchants infligés par les épines aiguisées comme des lames de la plante.

Les surfaces verglacées

Une surface verglacée est un terrain difficile. Quand une créature se déplace sur une telle surface pour la première fois lors d'un tour, elle doit réussir un jet de Dextérité (Acrobaties) DD 10 pour ne pas tomber à terre.

Les fines couches de glace

Une fine couche de glace résiste à un poids maximal de 3d10×5 kilos par zone de 3 mètres de côté. Si le poids total exercé dépasse cette limite, la zone concernée se brise et toutes les créatures situées dessus chutent au travers.

La recherche de nourriture

Les personnages peuvent récupérer de la nourriture tant que le groupe voyage à un rythme normal ou lent. Un personnage qui cherche de la nourriture effectue un test de Sagesse (Survie) chaque fois qu'il s'essaye à cette activité. Le DD est déterminé par l'abondance ou non de nourriture et d'eau dans la région



DD de recherche de nourriture

Disponibilité de la nourriture et de l'eau	DD
Sources de nourriture et d'eau abondantes	10
Sources de nourriture et d'eau limitées	15
Sources de nourriture et d'eau très pauvres, voire absentes	20

Si plusieurs personnages cherchent de la nourriture, chacun d'eux effectue un test séparé. Un personnage ne trouve rien s'il rate son test. S'il le réussit, lancez 1d6 + le modificateur de Sagesse du personnage pour connaître la quantité de nourriture trouvée, exprimée en demi-kilos, puis refaites un jet pour déterminer l'eau trouvée, exprimée en tranches de 3,5 litres.

Nourriture et eau

Les besoins de nourriture et d'eau indiqués dans le *Player's Handbook* concernent des personnages. Les chevaux et autres créatures ingèrent des quantités quotidiennes de nourriture et d'eau différentes en fonction de leur taille. Les besoins en eau sont doublés par temps chaud.

Besoin de nourriture et d'eau

Taille de la créature	Nourriture quotidienne	Eau quotidienne
Très Petite	125 grammes	1 litre
Petite	0,5 kilo	3,5 litres
Moyenne	0,5 kilo	3,5 litres
Grande	2 kilos	14 litres
Très Grande	8 kilos	56 litres
Gigantesque	32 kilos	224 litres

Se perdre

À moins qu'ils ne suivent un chemin ou quelque chose y ressemblant, des aventuriers qui voyagent en pleine nature risquent de se perdre. Le personnage chargé de l'orientation effectue un test de Sagesse (Survie), aux moments appropriés selon vos critères, contre un DD déterminé par le terrain dominant, comme indiqué dans la table Orientation en pleine nature. Si le groupe se déplace à un rythme lent, le personnage chargé de l'orientation bénéficie d'un bonus de +5 au test tandis qu'un rythme rapide impose un malus de –5. Si le groupe se réfère à une carte précise de la région ou peut voir le soleil ou les étoiles, le personnage chargé de l'orientation est avantagé lors du test.

Si le test de Sagesse (Survie) est réussi, le groupe voyage dans la direction souhaitée sans se perdre. Si le test échoue, le groupe voyage par mégarde dans la mauvaise direction et se perd. Le personnage chargé de l'orientation peut retenter le test lorsque son groupe a passé 1d6 heures à essayer de repartir dans la bonne direction.

Orientation en pleine nature

Terrain	DD
Forêt, jungle, marais, montagnes ou pleine mer avec un ciel couvert et aucune terre en vue	15
Terrain arctique, désert, collines ou pleine mer avec un ciel dégagé et aucune terre en vue	10
Prairie, pré ou champ	5

Les communautés

Un village, une ville ou une cité est un excellent décor pour une aventure. On peut faire appel aux aventuriers pour débusquer un criminel qui se terre quelque part, résoudre une affaire de meurtre, éliminer une bande de rats-garous ou de dopplegangers ou protéger une communauté assiégée.

Quand vous créez une communauté pour votre campagne, focalisez-vous sur les sites les plus pertinents par rapport à l'aventure. Ne vous embêtez pas à nommer toutes les rues et à identifier tous les occupants de chaque bâtisse, sous peine de sombrer dans la démence.

Les communautés aléatoires

Les tables suivantes vous permettent de créer rapidement une communauté. Elles partent du principe que vous avez déjà déterminé sa taille et son type de gouvernement, dans les grandes lignes.

Relations interraciales

d20	Résultat
1–10	Harmonieuses
11–14	Tensions ou rivalités
15–16	Les membres des races majoritaires ont conquis la communauté
17	Les membres des races minoritaires dirigent la communauté
18	Les membres des races minoritaires sont des réfugiés
19	Les membres des races majoritaires oppressent les races minoritaires
20	Les membres des races minoritaires oppressent les races majoritaires

Caractéristiques remarquables

d20	Caractéristique
1	Canaux en guise de rues
2	Statue ou monument massif
3	Temple majestueux
4	Grande forteresse
5	Parcs et vergers verdoyants
6	Ville traversée par une rivière
7	Centre commercial majeur
8	Quartier général d'une famille ou d'une guilde puissante
9	La majorité des habitants sont riches
10	Communauté sans ressources et délabrée
11	Infecte puanteur (tanneries ou égouts à ciel ouvert)
12	Centre commercial consacré à une marchandise spécifique
13	Site de nombreuses batailles
14	Site d'un événement magique ou mythique
15	Archives ou bibliothèque importante
16	Vénération de tous les dieux bannis
17	Sinistre réputation
18	Académie ou bibliothèque remarquable
19	Tombe ou cimetière important
20	Construite au-dessus d'une ruine antique

Statut du dirigeant

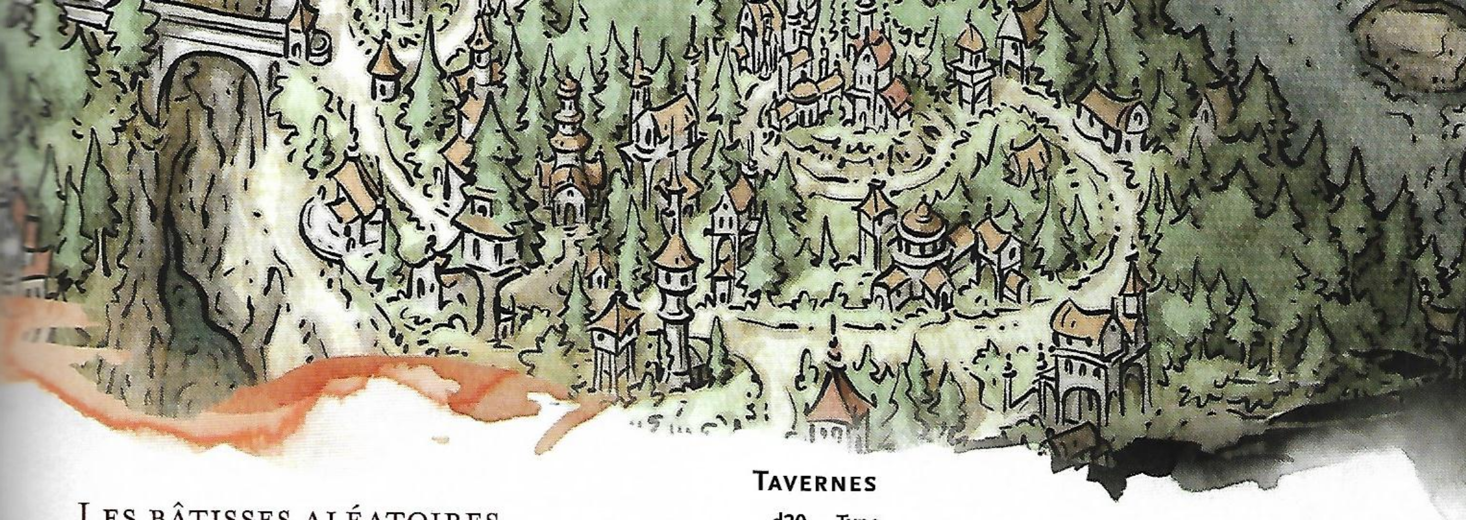
d20	Dirigeant
1–5	Respecté, équitable et juste
6–8	Tyran craint
9	Mauviette manipulée
10	Dirigeant illégitime, communauté au bord de la guerre civile
11	Communauté dirigée ou contrôlée par un monstre puissant
12	Cabale mystérieuse et anonyme
13	Pouvoir contesté, combats dans les rues
14	Une cabale s'est ouvertement emparée du pouvoir
15	Rustre et niais
16	Les prétendants tentent de s'emparer du pouvoir autour du cadavre du dernier dirigeant
17–18	Autoritaire mais respecté
19–20	Dirigeant religieux

Connue pour...

d20	Spécialité	d20	Spécialité
1	sa délicieuse cuisine	11	la piété de ses habitants
2	la grossièreté de ses habitants	12	ses jeux
3	ses marchands avares	13	sa laïcité
4	ses artistes et écrivains	14	son système éducatif
5	son grand héros ou sauveur	15	ses vins
6	ses fleurs	16	sa haute couture
7	ses hordes de mendiants	17	ses intrigues politiques
8	ses combattants robustes	18	ses guildes puissantes
9	sa magie noire	19	ses alcools forts
10	sa décadence	20	le patriotisme de ses habitants

Calamité actuelle

d20	Calamité
1	Soupçonnée d'être infestée par des vampires
2	Un nouveau culte cherche des gens à convertir
3	Une personnalité importante est morte (meurtre suspecté)
4	Guerre entre guildes de voleurs
5–6	Peste ou famine (début d'émeutes)
7	Officiels corrompus
8–9	Monstres en maraude
10	Un magicien puissant a emménagé
11	Dépression économique (commerce perturbé)
12	Inondation
13	Agitation de morts-vivants dans les cimetières
14	Prophétie de fin du monde
15	Sur le point d'entrer en guerre
16	Luttes intestines (qui aboutissent à l'anarchie)
17	Assiégée par des ennemis
18	Un scandale menace des familles puissantes
19	Donjon découvert (les aventuriers affluent)
20	Lutte de pouvoir entre sectes religieuses



Les bâtisses aléatoires

Les poursuites effrénées et les échappées éprouvantes dans une ville ou une cité obligent parfois les personnages à se précipiter à l'intérieur d'un bâtiment. Quand vous devez créer à la va-vite une bâtisse, faites un jet dans la table Types de bâtisse, puis faites un autre jet dans la table correspondant à cette bâtisse pour la détailler.

Si un jet aboutit à un résultat absurde par rapport à l'endroit où se trouvent les personnages (un manoir somptueux dans un quartier pauvre de la ville, par exemple), vous pouvez relancer le dé ou choisir simplement un autre résultat. Des résultats surprenants peuvent néanmoins inciter à créer des endroits mémorables qui vous aideront à faire de vos rencontres urbaines des moments uniques.

Types de bâtisse

d20	Type
1–10	Habitation (faites un jet dans la table Habitations)
11–12	Lieu de culte (faites un jet dans la table Lieux de culte)
13–15	Taverne (faites un jet dans la table Tavernes et deux jets dans la table Générateur de noms de taverne)
16–17	Entrepôt (faites un jet dans la table Entrepôts)
18–20	Commerce (faites un jet dans la table Commerces)

Habitations

d20	Type
1–2	Squat abandonné
3–8	Maison de la petite bourgeoisie
9–10	Maison de la haute bourgeoisie
11–15	Appartements bondés
16–17	Orphelinat
18	Planque d'esclavagistes
19	Façade d'un culte secret
20	Manoir somptueux sous bonne garde

Lieux de culte

d20	Type
1–10	Temple voué à une divinité neutre ou bienveillante
11–12	Temple voué à une fausse divinité (géré par des prêtres charlatans)
13	Demeure d'ascètes
14–15	Lieu de culte abandonné
16–17	Bibliothèque consacrée aux recherches en matière de religion
18–20	Lieu de culte secret voué à un fiélon ou à une divinité maléfique

Tavernes

d20	Type
1–5	Bar discret et tranquille
6–9	Tripot tapageur
10	Lieu de prédilection de la guilde des voleurs
11	Lieu de rassemblement d'une société secrète
12–13	Club où la haute bourgeoisie se rassemble pour dîner
14–15	Salle de jeux
16–17	Lieu de restauration fréquenté par les membres d'une race ou d'une guilde en particulier
18	Club privé
19–20	Bordel

Générateur de noms de taverne

d20	Première partie	Deuxième partie
1	L'anguille	argenté(e)
2	Le dauphin	doré(e)
3	Le nain	ahurissant(e)
4	Le pégase	rieur(-se)
5	Le poney	fringant(e)
6	La ros	eembelli(e)
7	Le cerf	essoufflé(e)
8	Le loup	brailleur(-se)
9	L'agneau	abattu(e)
10	Le démon	grimaçant(e)
11	La chèvre	saoul(e)
12	L'esprit	bondissant(e)
13	La horde	rugissant(e)
14	Le bouffon	renfrogné(e)
15	Le mont	solitaire
16	L'aigle	errant(e)
17	Le satyre	mystérieux(-se)
18	Le chien	fou(-lle)
19	L'araignée	noir(e)
20	L'étoile	étincelant(e)

Entrepôts

d20	Type
1–4	Vide ou abandonné
5–6	Marchandises coûteuses surveillées de près
7–10	Marchandises bon marché
11–14	Marchandises en vrac
15	Animaux vivants
16–17	Armes/armures
18–19	Marchandises provenant d'une région lointaine
20	Repère de contrebande secret

Commerces

d20	Type	d20	Type
1	Boutique de prêteur sur gages	11	Forgeron
2	Herbes/encens	12	Charpentier
3	Fruits/légumes	13	Tisserand
4	Viandes séchées	14	Bijoutier
5	Potier	15	Boulanger
6	Pompes funèbres	16	Cartographe
7	Livres	17	Tailleur
8	Usurier	18	Cordier
9	Armes/armures	19	Maçon
10	Cirier	20	Scribe

La cartographie d'une communauté

Quand vous dessinez la carte d'une communauté pour vos parties, ne vous embêtez pas à positionner toutes les bâtisses et concentrez-vous plutôt sur les édifices majeurs.

Pour un village, dessinez les routes, y compris les routes commerciales qui partent de la communauté et celles qui relient les fermes des environs au centre du village. Notez l'emplacement du centre du village. Si les aventuriers visitent des endroits spécifiques dans le village, identifiez-les sur votre carte.

Pour les villes et les cités, dessinez les routes et les cours d'eau importants, ainsi que le terrain environnant. Dessinez les remparts et marquez les emplacements de sites qui, selon vous, sont importants : le fort du seigneur, les temples significatifs et autres sites de ce type. Pour les cités, ajoutez les remparts internes et réfléchissez au cachet de chaque circonscription. Donnez des noms à chacune, sachant qu'il est préférable que son nom évoque son cachet et permette d'identifier le genre d'activité qui s'y pratique en majorité (place de la Tannerie, allée du Temple), une caractéristique géographique (Haut-de-colline, La berge) ou un site important (quartier du Seigneur).

Les rencontres urbaines

Même si elles tiennent leur promesse de sécurité, les villes et cités peuvent s'avérer aussi dangereuses que le plus sombre des donjons. Le mal s'y exerce en plein jour ou en secret. Les égouts, les allées plongées dans l'ombre, les quartiers pauvres, les tavernes enfumées, les bâtisses décrépies et les places de marché bondées peuvent rapidement se transformer en champs de bataille. En plus de cela, les aventuriers doivent apprendre à bien se tenir s'ils ne veulent pas attirer l'attention des autorités locales.

Ceci dit, les personnages qui ne cherchent pas activement les problèmes peuvent profiter de tous les avantages qu'une communauté a à offrir.

La loi et l'ordre

La présence d'une force de police au sein d'une communauté dépend de sa taille et de sa nature. Une cité où règne la loi peut rémunérer des gardes pour maintenir l'ordre et une milice formée pour défendre ses remparts. Une ville frontalière pourrait compter sur les aventuriers et ses habitants pour arrêter les criminels et repousser les éventuels envahisseurs.

Les procès

Dans la plupart des communautés, les procès sont supervisés par les magistrats et les seigneurs locaux. Certains procès sont argumentés, les partis en conflit ou leurs avocats exposant précédents et preuves avant que le juge ne prenne une décision, avec ou sans interrogatoire ou utilisation de sorts. D'autres se décident suite à une épreuve ou un combat. Un magistrat ou un seigneur local peut se passer d'un procès et prononcer directement la sentence si les preuves accablent l'accusé.

Les sentences

Une communauté peut disposer d'une prison pour maintenir en captivité les criminels accusés en attente de leur procès mais rares sont celles qui bénéficient de geôles où sont incarcérés les criminels reconnus coupables. Une personne jugée coupable d'un délit doit généralement régler une amende, elle peut être condamnée aux travaux forcés pendant une période de plusieurs mois ou années, à l'exil ou exécutée, en fonction de la gravité du délit.

Les rencontres urbaines aléatoires

La table Rencontres urbaines aléatoires est utile lors des aventures se déroulant dans une cité ou une ville. Vérifiez l'éventualité d'une rencontre au moins une fois par jour et une fois par nuit si les personnages s'attardent dans les rues. Relancez les dés si le résultat aboutit à une rencontre absurde au vu de la période de la journée.

Rencontres urbaines aléatoires

d12 + d8	Rencontre
2	Animaux en liberté
3	Annonce
4	Bagarre
5	Petites brutes
6	Compagnon
7	Concours
8	Cadavre
9	Enrôlement
10	Poivrot
11	Incendie
12	Objet trouvé
13	Harcèlement de la part des gardes
14	Pickpocket
15	Procession
16	Manifestation
17	Charrette hors de contrôle
18	Transaction douteuse
19	Spectacle
20	Gamin des rues

Animaux en liberté. Les personnages aperçoivent un ou plusieurs animaux en liberté dans la rue alors qu'ils ne devraient pas l'être. Ce défi peut tout aussi bien proposer une meute de babouins qu'un ours, un tigre ou un éléphant échappé d'un cirque, par exemple.

Annonce. Un messager, un crieur public, un fou ou un autre individu fait une déclaration à voix haute au coin de la rue. Cette déclaration peut annoncer un événement à venir (comme une exécution en public), communiquer une information importante pour l'ensemble de la population (comme l'application d'un nouveau décret royal) ou exprimer un terrible présage ou avertissement.

Bagarre. Une bagarre éclate près des aventuriers. Ce peut être une bagarre de taverne, un combat entre deux factions, familles ou gangs ennemis dans la cité ou une lutte entre des

gardes de la cité et des criminels. Les personnages peuvent simplement rester en observation, mais l'un d'eux peut se prendre une flèche perdue ou être pris pour un membre de l'un des groupes et se faire attaquer par l'autre.

Petites brutes. Les personnages voient 1d4+2 brutes en train d'harceler un étranger (utilisez le profil du roturier du *Monster Manual* pour l'ensemble de ces individus). Une petite brute prend la fuite dès qu'elle subit la moindre blessure.

Compagnon. Un ou plusieurs personnages sont accostés par un autochtone bienveillant qui s'intéresse aux activités du groupe. En guise de rebondissement, ce soi-disant compagnon pourrait être un espion envoyé pour obtenir des informations sur les aventuriers.

Concours. Les aventuriers sont amenés à participer à un concours impromptu (un test d'intelligence ou un concours de beuverie) ou on leur demande d'être les témoins d'un duel.

Cadavre. Les aventuriers découvrent le cadavre d'un humanoïde.

Enrôlement. Les personnages sont enrôlés par un officiel ou un garde de la cité qui a besoin de leur aide pour résoudre un problème urgent. En guise de rebondissement, le garde pourrait être un criminel déguisé qui tente d'attirer le groupe dans une embuscade (utilisez le profil du malfrat dans le *Monster Manual* pour le criminel et ses complices).

Poivrot. Un individu éméché avance en chancelant vers l'un des membres du groupe car il le confond avec quelqu'un d'autre.

Incendie. Il y a un incendie et les personnages ont l'occasion d'aider à le contenir.

Objet trouvé. Les personnages trouvent une babiole quelconque. Vous pouvez déterminer au hasard la nature de cet objet grâce à la table Babioles du *Player's Handbook*.

Harcèlement de la part des gardes. Les aventuriers sont acculés par 1d4+1 gardes ravis d'exercer leur pouvoir. S'ils sont menacés, les gardes appellent à l'aide et ceci pourrait attirer l'attention de plusieurs de leurs collègues ou habitants à proximité.

Pickpocket. Un voleur (utilisez le profil de l'espion du *Monster Manual*) tente de faire les poches d'un des personnages du groupe. Les personnages dont la valeur passive de Sagesse (Perception) est supérieure ou égale au résultat du test de Dextérité (Escamotage) surprennent le voleur en flagrant délit.

Procession. Les aventuriers croisent un groupe de citoyens qui paradent en faisant la fête ou forment une procession funéraire.

Manifestation. Les aventuriers voient un groupe de citoyens qui manifestent pacifiquement contre une loi ou un décret récemment promulgué. Une poignée de gardes les surveille.

Charrette hors de contrôle. Un chariot tiré par plusieurs chevaux dévale les rues de la cité. Les aventuriers doivent éviter les chevaux. S'ils parviennent à stopper le chariot, son propriétaire (qui court derrière à sa poursuite) se montre reconnaissant.

Transaction douteuse. Les personnages sont les témoins d'une transaction douteuse entre deux individus encapuchonnés.

Spectacle. Les personnages sont les spectateurs d'une représentation donnée en public. Ce peut être un barde talentueux qui imite un membre de la royauté, un cirque de rue, un spectacle de marionnettes, une performance magique tapageuse, une visite royale ou une exécution publique.

Gamin des rues. Un gamin des rues n'arrête pas de suivre les personnages tant qu'ils ne se montrent pas particulièrement menaçants.

Les environnements inhabituels

Un périple en pleine nature ne se fait pas nécessairement à pied. Les aventuriers peuvent partir en mer à bord d'une caravelle ou d'un galion propulsé par un élémentaire, ils peuvent traverser les cieux à dos d'hippogriffe ou sur un tapis volant ou encore chevaucher des hippocampes géants pour visiter des palais de corail au fond des océans.

Sous l'eau

Consultez les règles du combat sous l'eau décrites dans le chapitre 9 du *Player's Handbook*.

Les rencontres aléatoires sous l'eau

Vous pouvez vérifier l'éventualité de rencontres aléatoires sous l'eau aussi souvent que sur terre (voir le chapitre 3). La table Rencontres aléatoires sous l'eau propose plusieurs options intrigantes. Vous pouvez faire un jet dans cette table pour laisser faire le hasard ou choisir une rencontre adaptée à la situation.

Rencontres aléatoires sous l'eau

d12 + d8	Rencontre
2	Épave couverte de bernacles (25% de chances qu'elle contienne un trésor ; déterminez-le aléatoirement grâce aux tables Trésors du chapitre 7)
3	Épave autour de laquelle tournent des **requins de récif** (eaux peu profondes) ou des **requins chasseurs** (eaux profondes) (25% de chances que l'épave contienne un trésor ; déterminez-le aléatoirement grâce aux tables Trésors du chapitre 7)
4	Groupe d'huîtres géantes (1% de chances que chaque huître contienne une perle géante d'une valeur de 5 000 po)
5	Cheminée de vapeur (25% de chances qu'elle soit un portail menant au plan élémentaire du feu)
6	Ruine engloutie (inoccupée)
7	Ruine engloutie (occupée ou hantée)
8	Statue ou monolithe englouti
9	**Hippocampe géant** amical et curieux
10	Patrouille d'**hommes-poissons** amicaux
11	Patrouille de **merrows** (près du littoral) ou de **sahuagins** (eaux profondes) hostiles
12	Champ d'algues gigantesques (faites un autre jet sur la table pour savoir ce qui s'y cache)
13	Grotte sous-marine (vide)
14	Grotte sous-marine (antre d'une **guenaude aquatique**)
15	Grotte sous-marine (antre d'**hommes-poissons**)
16	Grotte sous-marine (antre d'une **pieuvre géante**)
17	Grotte sous-marine (antre d'un **dragon-tortue**)
18	**Dragon de bronze** en quête de trésors
19	**Géant des tempêtes** qui marche au fond de l'océan
20	Coffre au trésor englouti (25% de chances qu'il contienne quelque chose de valeur ; déterminez cela aléatoirement grâce aux tables Trésors du chapitre 7)

Nager

À moins de bénéficier d'une aide magique, un personnage ne peut pas nager 8 heures d'affilée lors d'une même journée. Après chaque heure passée à nager, un personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10,sans quoi il obtient un niveau d'épuisement.

Une créature dotée d'une vitesse de déplacement à la nage (y compris un personnage portant un *anneau de nage* ou bénéficiant d'une magie similaire) peut nager toute une journée sans problème, en appliquant les règles normales de marche forcée décrites dans le *Player's Handbook*.

Nager en eau profonde est comparable à un voyage en haute altitude, à cause du froid et de la pression de l'eau. Si la créature ne possède aucune vitesse de déplacement à la nage, chaque heure passée à nager à une profondeur de plus de 30 mètres compte comme 2 heures en ce qui concerne la détermination de l'épuisement. Nager pendant une heure à une profondeur de plus de 60 mètres compte comme 4 heures.

La visibilité sous l'eau

La visibilité sous l'eau dépend de la clarté de l'eau et de la lumière disponible. À moins que les personnages disposent de sources de lumière, utilisez la table Distances de visibilité des rencontres sous l'eau pour déterminer la distance à partir de laquelle des personnages sous l'eau repèrent une éventuelle rencontre.

Distances de visibilité des rencontres sous l'eau

Conditions	Distance de visibilité
Eau claire, lumière vive	18 m
Eau claire, lumière faible	9 m
Eau trouble ou absence de lumière	3 m





La mer

Les personnages peuvent ramer pendant 8 heures par jour, mais ils peuvent ramer plus longtemps au risque de s'épuiser (en appliquant les règles de marche forcée décrites dans le chapitre 8 du *Player's Handbook*). Un bateau à voiles manœuvré par un équipage au complet peut naviguer toute la journée, en supposant que ses marins travaillent par roulement.

L'orientation

Les bateaux en mer restent autant que possible près des côtes car il est plus facile de s'orienter à l'aide de points de repère visibles. Tant qu'un bateau garde la terre en vue, il n'y a aucune chance qu'il se perde. Dans le cas contraire, le navigateur doit avancer à l'aveugle, en estimant la direction à suivre et la distance à parcourir, ou s'orienter en observant le soleil ou les étoiles.

Utilisez la table Orientation en pleine nature, plus haut dans ce chapitre, pour savoir si un bateau dévie de sa course.

Les naufrages

Un naufrage est une bonne astuce scénaristique qu'il faut utiliser avec parcimonie, mais qui fait toujours son effet, surtout si vous voulez que les personnages échouent sur le rivage d'une île infestée de monstres ou s'écrasent (s'ils voyagent à bord d'un engin aérien) au milieu d'une contrée exotique. Il n'existe aucune règle permettant de déterminer quand un naufrage a lieu, un tel incident survient quand vous le souhaitez ou quand votre aventure l'exige.

Même le plus solide des navires peut couler lors d'une tempête, s'échouer sur des rochers ou des récifs, sombrer pendant une attaque de pirates ou être attiré sous l'eau par un monstre marin. Une tempête ou un dragon affamé peut tout aussi facilement dévaster un engin aérien. Un naufrage peut potentiellement changer le cours d'une campagne. Ce n'est toutefois pas une bonne méthode pour tuer des personnages ou clôturer une campagne.

Si vous et votre campagne conspirez pour provoquer le naufrage d'un navire sur lequel les personnages naviguent, partez du principe qu'ils survivent et conservent tout l'équipement qu'ils portent ou transportent. Par contre, à vous de décider du destin des PNJ et de la cargaison à bord *du navire échoué.*

Les rencontres aléatoires en mer

Vous pouvez vérifier l'éventualité de rencontres aléatoires en mer aussi souvent que sur terre (voir le chapitre 3 pour plus d'informations). La table Rencontres aléatoires en mer propose un certain nombre d'options et d'idées.

Rencontres aléatoires en mer

d10+d8	Rencontre
2	Bateau fantôme
3	**Dragon de bronze** curieux et amical
4	Tourbillon (25% de chances qu'il soit un portail menant au plan élémentaire de l'eau)
5	Marchands **hommes-poissons**
6	Navire de guerre de passage (amical ou hostile)
7–8	Bateau pirate (hostile)
9–10	Navire marchand de passage (galère ou bateau à voiles)
11–12	**Épaulard** en vue
13–14	Débris flottants
15	**Berserkers** hostiles à bord d'un drakkar
16	**Griffons** ou **harpies** hostiles
17	Iceberg (facile à éviter s'il est repéré à l'avance)
18	Abordage par un groupe de **sahuagins**
19	PNJ à l'eau (agrippé à des débris flottants)
20	Monstre marin (comme un **dragon-tortue** ou un ***kraken***)

Véhicules maritimes et aériens

Véhicule	Prix	Vitesse	Équipage	Passagers	Cargaison (tonnes)	CA	pv	Seuil de dégâts
Bateau à voiles	10 000 po	3 km/h	20	20	100	15	300	15
Bateau de guerre	25 000 po	4 km/h	60	60	200	15	500	20
Chaloupe	50 po	2 km/h	1	3	—	11	50	—
Drakkar	10 000 po	4,5 km/h	40	150	10	15	300	15
Engin aérien	20 000 po	12 km/h	10	20	1	13	300	—
Galère	30 000 po	6 km/h	80	—	150	15	500	20
Quillard	3 000 po	1,5 km/h	1	6	1/2	15	100	10

Le climat en mer

Utilisez la table Climat plus haut dans ce chapitre quand vous voulez déterminer le temps qu'il fait en mer.

Si les conditions climatiques indiquent à la fois un vent fort et une forte pluie, les deux aboutissent à la formation d'une tempête et de hautes vagues. Un équipage pris dans une tempête n'a plus aucun repère à portée de vue (à moins qu'un phare ou une autre source de lumière vive se trouve à proximité) et les individus sont désavantagés lors des tests de caractéristique effectués pour s'orienter pendant une tempête.

En cas de calme plat (absence de vent), les bateaux ne peuvent plus se déplacer grâce à leurs voiles et seules les rames peuvent les propulser. Contre un vent fort, un bateau à voiles se déplace à la moitié de sa vitesse.

La visibilité

La visibilité est bonne sur une mer relativement calme. Depuis le nid-de-pie, une sentinelle peut repérer un navire ou le littoral jusqu'à une distance de 15 kilomètres, si le ciel est dégagé. Un ciel chargé réduit cette distance de moitié. La pluie et le brouillard réduisent la visibilité de la même façon que sur terre.

La possession d'un navire

À un moment ou à un autre au cours de votre campagne, les aventuriers pourraient devenir propriétaires d'un navire. Ils peuvent l'acheter, s'en emparer ou en disposer pour entreprendre une mission. C'est vous qui décidez si un navire est disponible à l'achat et vous avez le pouvoir de le leur retirer dès que celui-ci devient une gêne (voir l'encadré Naufrages).

Équipage. Il faut disposer d'un équipage composé d'employés compétents pour manœuvrer un navire. D'après le *Player's Handbook*, le salaire d'un employé compétent s'élève à 2 po par jour au minimum. Le nombre minimum d'employés compétents nécessaire dépend du type de navire, comme indiqué dans la table Véhicules maritimes et aériens.

Vous pouvez suivre l'évolution de la loyauté de chaque membre d'équipage ou de l'équipage dans sa totalité, en utilisant les règles optionnelles sur la loyauté décrites dans le chapitre 4. Si au moins la moitié de l'équipage devient déloyale pendant une traversée, les marins deviennent hostiles et se mutinent. Si le navire est amarré, les membres d'équipage déloyaux quittent le navire pour ne jamais revenir.

Passagers. La table indique le nombre de passagers de taille Petite ou Moyenne que le bateau peut accueillir. Ils devront s'accommoder de hamacs disposés dans un espace confiné. Un navire contenant des cabines individuelles peut accueillir cinq fois moins de passagers.

On attend d'un passager qu'il paye 5 pa par jour pour un hamac, mais les prix peuvent varier en fonction des navires. Une petite cabine individuelle coûte généralement 2 po par jour.

Cargaison. La table indique le tonnage maximum que chaque type de navire peut transporter.

Seuil de dégâts. Un navire est immunisé à tous les dégâts, à moins qu'il ne subisse un montant de dégâts égal ou supérieur à son seuil de dégâts, auquel cas il subit les dégâts comme à l'accoutumée. Tous les dégâts dont le montant est inférieur au seuil de dégâts sont considérés comme superficiels et ne sont pas défalqués des points de vie du navire.

Réparation d'un navire. Les réparations d'un navire endommagé se font une fois le navire amarré. Réparer 1 point de vie défalqué après avoir subi des dégâts nécessite 1 jour de travail et coûte 20 po en matériaux et main-d'œuvre.

Le ciel

Les personnages capables de voler peuvent se déplacer d'un point à un autre en une ligne plus moins droite et en ignorant le terrain et les monstres incapables de voler ou d'attaquer à distance.

Le vol par le biais d'un sort ou d'un objet magique fonctionne de la même façon que la marche à pied, comme décrit dans le *Player's Handbook*. Une créature qui sert de





monture volante doit se reposer 1 heure toutes les 3 heures de vol et ne peut pas voler plus de 9 heures par jour. Par conséquent, les personnages qui chevauchent des griffons (ces créatures ont une vitesse en vol de 24 mètres) peuvent parcourir 12 kilomètres par heure et couvrir une distance de 108 kilomètres en 9 heures avec deux périodes de repos de 1 heure chacune au cours de la journée. Cette restriction ne s'applique pas pour les montures infatigables (comme une créature artificielle volante).

Lorsque les aventuriers voyagent en volant, vérifiez l'éventualité de rencontres aléatoires comme à l'accoutumée. Ignorez les résultats indiquant un monstre incapable de voler, à moins que les personnages volent suffisamment près du sol pour être les cibles d'attaques à distance effectuées par des créatures au sol. Les personnages disposent des chances habituelles de repérer des créatures au sol et peuvent décider d'engager ou non le combat contre elles.

Les pièges

On trouve des pièges à peu près n'importe où. Un faux pas dans une tombe antique peut mettre en mouvement toute une série de faux suffisamment aiguisées pour transpercer les armures et trancher les os. Les plantes grimpantes apparemment inoffensives qui pendent devant l'entrée d'une grotte peuvent agripper et étrangler quiconque les touche pour entrer. Un filet dissimulé dans les arbres peut tomber sur des voyageurs qui passent au-dessous. Dans le jeu de D&D, les aventuriers imprudents peuvent mourir suite à une chute, brûler vifs ou succomber au poison d'une rafale de fléchettes.

Un piège est soit mécanique, soit magique. Parmi les **pièges mécaniques**, on trouve les fosses, les pièges à flèches, les chutes de blocs, les salles englouties, les lames tournoyantes et tout ce qui fonctionne grâce à un mécanisme. Les **pièges magiques** sont soit des pièges à objet magique soit des pièges à sort. Les pièges à objet magique produisent des effets de sort lorsqu'ils se déclenchent. Les pièges à sort sont des sorts qui fonctionnent comme des pièges, comme un *glyphe de protection* ou un *symbole*.

Les pièges en jeu

Quand des aventuriers tombent dans un piège, vous devez savoir comment celui-ci se déclenche et ce qui se produit. Vous devez également savoir si les personnages ont la possibilité de le repérer et, le cas échéant, de le désamorcer ou de l'éviter.

Le déclenchement d'un piège

La plupart des pièges se déclenchent quand une créature se rend dans un lieu ou touche une chose que le fabricant du piège souhaitait protéger. En règle générale, les pièges se déclenchent quand on marche sur une plaque de pression ou sur une section factice du sol, quand on tire sur un fil tendu, quand on tourne une poignée de porte ou qu'on insère une clé inappropriée dans une serrure. Les pièges magiques se déclenchent souvent quand une créature entre dans une zone ou touche un objet. Certains pièges magiques (comme le sort de *glyphe de protection*) imposent des conditions de déclenchement plus complexes, notamment la prononciation d'un mot de passe qui empêche le piège de se déclencher.

Détecter et désamorcer un piège

Il est souvent possible de repérer certains composants d'un piège si on inspecte de près la zone dans laquelle il est posé. Des personnages pourraient remarquer une dalle descellée qui dissimule une plaque de pression, un éclat fugace reflété par le fil de déclenchement à l'approche d'une lumière, des petits trous dans les murs d'où jailliront des flammes ou détecter autre chose qui indique la présence d'un piège, d'une façon ou d'une autre.

La description d'un piège spécifie les tests nécessaires et les DD à surmonter pour le détecter et/ou le désamorcer. Un personnage qui fouille activement une zone à la recherche de pièges peut effectuer un test de Sagesse (Perception) contre le DD du piège. Vous pouvez également comparer le DD de détection du piège à la valeur passive de Sagesse (Perception) de chaque personnage pour déterminer si un ou plusieurs d'entre eux remarquent le piège en passant à proximité. Si les personnages détectent un piège avant son déclenchement, ils peuvent tenter de le désamorcer, soit définitivement, soit suffisamment longtemps pour traverser la zone piégée sans incident. Vous pouvez demander à ce que le personnage qui examine le piège effectue un test d'Intelligence (Investigation) afin de savoir le désamorcer, puis demander un test de Dextérité à l'aide d'outils de voleur pour le désamorcer.

N'importe quel personnage peut effectuer un test d'Intelligence (Arcanes) pour détecter ou désamorcer un piège magique, en plus des autres tests indiqués dans sa description. Les DD sont les mêmes, quels que soient les tests effectués. En outre, une *dissipation de la magie* peut potentiellement désactiver la plupart des pièges magiques. La description d'un piège magique précise le DD du test de caractéristique effectué en utilisant une *dissipation de la magie*.

Dans la plupart des cas, la description d'un piège suffit pour décider si les actions d'un personnage lui permettent de le localiser ou de contrecarrer ses effets en cas de déclenchement. Comme dans la plupart des situations, vous ne devriez pas laisser un simple jet de dé supplanter les réflexions et les actions astucieuses des personnages. Faites appel à votre bon sens en vous référant à la description du piège pour déterminer ce qu'il se passe. Aucune description de piège ne peut anticiper toutes les actions que les personnages entreprendront.

Un personnage devrait repérer un piège sans effectuer de test de caractéristique si une de ses actions révèle immanquablement sa présence. Par exemple, si un personnage soulève un tapis sous lequel est dissimulée une plaque de pression, le personnage a découvert le déclencheur et n'a donc pas besoin de faire de test.

Il et parfois délicat de contrecarrer un piège. Imaginons un coffre au trésor piégé. Si le coffre est ouvert sans avoir tiré au préalable sur les deux poignées situées sur ses côtés, un mécanisme interne tire plusieurs aiguilles empoisonnées vers toute personne située devant. Après avoir inspecté le coffre et effectué quelques tests, les personnages soupçonnent toujours la présence d'un piège. Au lieu d'ouvrir simplement le coffre, ils placent un bouclier devant lui et lèvent son couvercle de loin avec une tige de fer. Dans ce cas, le piège se déclenche mais la rafale d'aiguilles vient s'écraser contre le bouclier sans blesser quiconque.

Il est souvent possible de désamorcer ou contourner les pièges dotés de mécanismes. Les monstres intelligents qui posent des pièges dans et autour de leurs antres doivent pouvoir les contourner sans les déclencher. Ces pièges peuvent comporter des leviers cachés qui désactivent le déclencheur ou s'accompagner d'une porte secrète dissimulant un passage permettant de contourner la zone piégée.

Les effets des pièges

Un piège peut déclencher des effets gênants ou mortels, par le biais de flèches, de piques, de lames, de poisons, de gaz toxiques, d'explosions de feu et de fosses profondes. Les pièges les plus dangereux combinent plusieurs de ces éléments pour tuer, blesser, entraver ou dissuader les malchanceuses créatures qui les déclenchent.

Le bonus à l'attaque d'un piège, le DD du jet de sauvegarde pour résister à ses effets et les dégâts qu'il inflige varient en fonction de sa dangerosité. Inspirez-vous des trois catégories de dangerosité des pièges indiquées dans la table DD des jets de sauvegarde et bonus à l'attaque et dans la table Gravité des dégâts en fonction du niveau pour concevoir vos propres pièges.

Un piège **gênant** ne tuera probablement pas des personnages du niveau indiqué et ne leur infligera pas non plus de graves blessures. Par contre, un piège **dangereux** risque probablement de blesser grièvement (voire de tuer) des personnages du niveau indiqué. Un piège **mortel** tuera très probablement des personnages du niveau indiqué.

DD du jet de sauvegarde et bonus à l'attaque des pièges

Dangerosité du piège	DD du jet de sauvegarde	Bonus à l'attaque
Gênant	10–11	+3 à +5
Dangereux	12–15	+6 à +8
Mortel	16–20	+9 à +12

Gravité des blessures en fonction du niveau

Niveau des personnages	Gênant	Dangereux	Mortel
1–4	1d10	2d10	4d10
5–10	2d10	4d10	10d10
11–16	4d10	10d10	18d10
17–20	10d10	18d10	24d10



Les pièges complexes

Les pièges complexes fonctionnent comme des pièges normaux, sauf que leur déclenchement active toute une série d'actions chaque round. Un piège complexe transforme la gestion du piège en une sorte de rencontre de combat.

Quand un piège complexe se déclenche, faites un jet d'initiative. Le bonus d'initiative d'un piège est indiqué dans sa description. Quand vient son tour, le piège se déclenche à nouveau en utilisant souvent une action. Il peut effectuer plusieurs attaques successives contre les intrus, produire un effet différent au fil du temps ou proposer, d'une façon ou d'une autre, un défi dynamique. Par ailleurs, il est possible de le repérer, le désamorcer ou le contourner comme à l'accoutumée.

Par exemple, un piège qui provoque la lente inondation d'une salle fonctionne mieux s'il est complexe. Lors du tour du piège, le niveau de l'eau augmente et après plusieurs rounds, la salle est entièrement submergée.

Quelques exemples de pièges

La dangerosité des pièges magiques et mécaniques décrits dans cette section varie. Ils sont présentés dans l'ordre alphabétique.

Aiguille empoisonnée

Piège mécanique

Une aiguille empoisonnée est dissimulée dans la serrure d'un coffre au trésor ou dans un autre contenant qu'une créature peut ouvrir. L'ouverture du coffre sans la clé appropriée provoque le jaillissement de l'aiguille qui inocule la dose de poison dont elle est badigeonnée.

Quand le piège se déclenche, l'aiguille jaillit de la serrure en ligne droite sur une distance de 7 à 8 centimètres. Une créature à portée subit 1 dégât perforant et 11 (2d10 dégâts de poison. En outre, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 heure.

La réussite d'un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 permet à un personnage de repérer la présence du piège grâce aux modifications apportées à la serrure pour y introduire l'aiguille. La réussite d'un test de Dextérité DD 15 en utilisant des outils de voleur permet de désamorcer le piège en retirant l'aiguille de la serrure. Une tentative ratée du crochetage de la serrure déclenche le piège.

Chute de filet

Piège mécanique

Un fil tendu déclenche la chute d'un filet suspendu au plafond.

Le fil tendu est situé à 4 ou 5 centimètres au-dessus du sol et tiré entre deux colonnes ou deux arbres. Le filet est dissimulé dans des toiles d'araignée ou les branchages. Le DD pour repérer le fil tendu et le filet est de 10. La réussite d'un test de Dextérité DD 15 en utilisant des outils de voleur permet de couper le fil sans déclencher le piège. Un personnage sans outils de voleur peut effectuer ce test avec une arme ou un outil doté d'une lame mais il est cependant désavantagé lors du test. Le piège se déclenche en cas de test raté.

Quand le piège se déclenche, le filet tombe en recouvrant une zone de 3 mètres de côté. Les créatures présentes dans cette zone sont entravées par le filet et celles qui ratent un jet de sauvegarde de Force DD 10 sont également jetées à terre. Une créature peut utiliser son action pour effectuer un test de Force DD 10 et déchirer le filet pour se libérer ou libérer une créature à portée. Le filet possède une CA de 10 et 20 points de vie. Chaque tranche de 5 points de dégâts tranchants infligés (CA 10) détruit une section du filet de 1,50 mètre de côté et libère la ou les créatures empêtrées dans cette section.

Effondrement du plafond

Piège mécanique

Un fil tendu déclenche l'effondrement des supports qui maintiennent en place une section instable du plafond.

Le fil tendu est situé à 4 ou 5 centimètres au-dessus du sol et tiré entre deux poutrelles de soutien. Le DD pour repérer ce fil est de 10. La réussite d'un test de Dextérité DD 15 en utilisant des outils de voleur permet de couper le fil sans déclencher le piège. Un personnage sans outils de voleur peut effectuer ce test avec une arme ou un outil doté d'une lame mais il est cependant désavantagé lors du test. Le piège se déclenche en cas de test raté.

Quiconque inspecte les poutrelles se rend aisément compte qu'elles sont à peine fixées. Par une action, un personnage peut taper dans l'une d'elles, ce qui déclenche le piège.

Le plafond au-dessus du fil tendu est en mauvais état et ceux qui peuvent le voir sauront qu'il risque de s'effondrer.

Quand le piège se déclenche, le plafond instable s'effondre. Les créatures situées sous cette section instable doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas subir 22 (4d10) dégâts contondants en cas de jet de sauvegarde raté et la moitié seulement en cas de réussite. Suite au déclenchement du piège, le sol sous la section de plafond effondré est couvert de débris et devient un terrain difficile.

Fléchettes empoisonnées

Piège mécanique

Quand une créature marche sur une plaque de pression dissimulée, un mécanisme à ressort ou des tubes pressurisés savamment insérés dans les murs à proximité tirent des fléchettes aux pointes empoisonnées. Il peut y avoir plusieurs plaques de pression dans une même zone et chacune déclenche le tir d'une série distincte de fléchettes.

Les minuscules trous dans les murs sont dissimulés avec de la poussière et des toiles d'araignée ou ingénieusement disséminés parmi d'éventuels bas-reliefs, peintures murales ou fresques qui ornent les murs. Le DD pour les repérer s'élève à 15. En réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 15, un personnage peut repérer la présence de la plaque de pression grâce aux différences entre le mortier et la pierre utilisés pour la fabriquer et ceux du sol autour. L'insertion d'une pointe de fer ou d'un objet similaire sous la plaque de pression empêche le déclenchement du piège. Un personnage peut aussi boucher les trous avec du tissu ou de la cire pour empêcher le tir des fléchettes.

Le piège se déclenche dès qu'un poids supérieur à 10 kilos s'exerce sur la plaque de pression et tire alors quatre fléchettes. Chaque fléchette effectue une attaque à distance, en appliquant un bonus de +8, contre une cible déterminée au hasard et située à 3 mètres ou moins de la plaque de pression (ce jet d'attaque ne repose pas sur la vue). Si aucune cible ne se trouve dans la zone, les fléchettes tirent dans le vide. Une cible touchée subit 2 (1d4) dégâts perforants et doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. si elle échoue, elle subit 11 (2d10) dégâts de poison, la moitié seulement si elle réussit.

Fosses

Piège mécanique

Voici quatre fosse basiques.

Fosse simple. Une fosse simple est un trou creusé dans le sol. Le trou est recouvert d'une grande toile de tissu attachée aux bords de la fosse et camouflée par de la terre et des débris.

Le DD pour repérer une fosse est de 10. Quiconque marche sur la toile tombe à travers en l'emportant avec lui au fond de la fosse. La victime subit des dégâts en fonction de la profondeur de la fosse (3 mètres le plus souvent, mais certaines fosses sont plus profondes).

Fosse dissimulée. Cette fosse dispose d'une trappe fabriquée dans le même matériau que le sol qui l'entoure.

La réussite d'un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet de remarquer qu'il n'y a pas de trace de pas sur la section de sol où se trouve la trappe de la fosse. La réussite d'un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 est nécessaire pour confirmer le fait que la section piégée est effectivement la trappe d'une fosse.

Dès qu'une créature marche sur la trappe, celle-ci s'ouvre brusquement pour faire chuter la créature dans la fosse au-dessous. Cette dernière fait le plus souvent 3 ou 6 mètres de profondeur mais certaines sont plus profondes.

Une fois le piège détecté, il suffit d'insérer une pointe en fer ou un objet similaire entre la trappe de la fosse et le sol alentour de façon à l'empêcher de s'ouvrir et passer en toute sécurité. La trappe peut également être maintenue fermée par magie avec un sort de *verrou magique* ou une magie similaire.

Fosse à fermeture. Ce piège est identique à une fosse dissimulée, à une exception près : la trappe qui dissimule la fosse est dotée d'un mécanisme à ressort qui se referme brusquement juste qu'une créature soit tombée dans la fosse.

Il faut réussir un test de Force DD 20 pour forcer l'ouverture de la trappe. Il est également possible de l'enfoncer (déterminez ses statistiques en vous inspirant des indications du chapitre 8). Un personnage dans une fosse peut aussi tenter de désamorcer le mécanisme à ressort en effectuant un test de Dextérité contre un DD de 15 et en utilisant des outils de voleur, à condition que le mécanisme soit visible et à portée de main du personnage. Dans certains cas, un mécanisme (souvent dissimulé à proximité, derrière une porte secrète) permet d'ouvrir la trappe.

Fosse hérissée de pieux. Ce piège est une fosse simple, dissimulée ou à fermeture dont le fond est hérissé de pointes en fer ou en bois. Une créature qui tombe dans la fosse subit 11 (2d10) dégâts perforants infligés par les pointes, en plus des dégâts de chute. Les pointes des plus vicieux de ces pièges sont empoisonnées. Dans ce cas, une créature qui subit les dégâts perforants infligés par les pointes doit également effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas subir 22 (4d10) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié seulement en cas de réussite.

Statue au souffle de feu
Piège magique

Ce piège se déclenche quand un intrus marche sur une plaque de pression dissimulée, ce qui fait jaillir des flammes magiques d'une statue proche. La statue peut représenter n'importe quoi, depuis un dragon jusqu'à un magicien en train de lancer un sort.

Le DD s'élève à 15 pour repérer la plaque de pression, ainsi que les traces de brûlure sur le sol et les murs. Un sort ou un autre effet permettant de percevoir la magie, comme une *détection de la magie*, révèle une aura de magie d'évocation autour de la statue.

Le piège se déclenche dès qu'un poids supérieur à 10 kilos est exercé sur la plaque de pression, moment où la statue crache un cône de feu de 9 mètres. Les créatures dans la zone doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 pour ne pas subir 22 (4d10) dégâts de feu en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié seulement en cas de réussite.

Il suffit d'insérer une pointe de fer ou un objet similaire sous la plaque de pression pour empêcher le piège de se déclencher. Une *dissipation de la magie* (DD 13) lancée avec succès sur la statue détruit le piège.

Sphère d'annihilation
Piège magique

Des ténèbres magiques et opaques emplissent la bouche grande ouverte d'un visage de pierre sculpté dans le mur. La bouche de 60 centimètres de diamètre est à peu près circulaire. Aucun son n'en sort, aucune lumière ne peut l'éclairer et toute chose qui entre en contact avec elle est instantanément oblitérée.

La réussite d'un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20 révèle que la bouche contient une *sphère d'annihilation* impossible à contrôler ou à déplacer. Elle est, par ailleurs, identique à une *sphère d'annihilation* classique, comme décrit dans le chapitre 7 « Les trésors ».

Certaines versions de ce piège comportent un enchantement placé sur le visage de pierre, de telle sorte que les créatures spécifiées ressentent un besoin irrépressible de s'en rapprocher et de se faufiler à l'intérieur de sa bouche. À part ces précisions, cet effet est similaire à l'aspect *attirance* du sort *répulsion/attirance*. Une *dissipation de la magie* réussie (DD 18) dissipe cet enchantement.

Sphère roulante
Piège mécanique

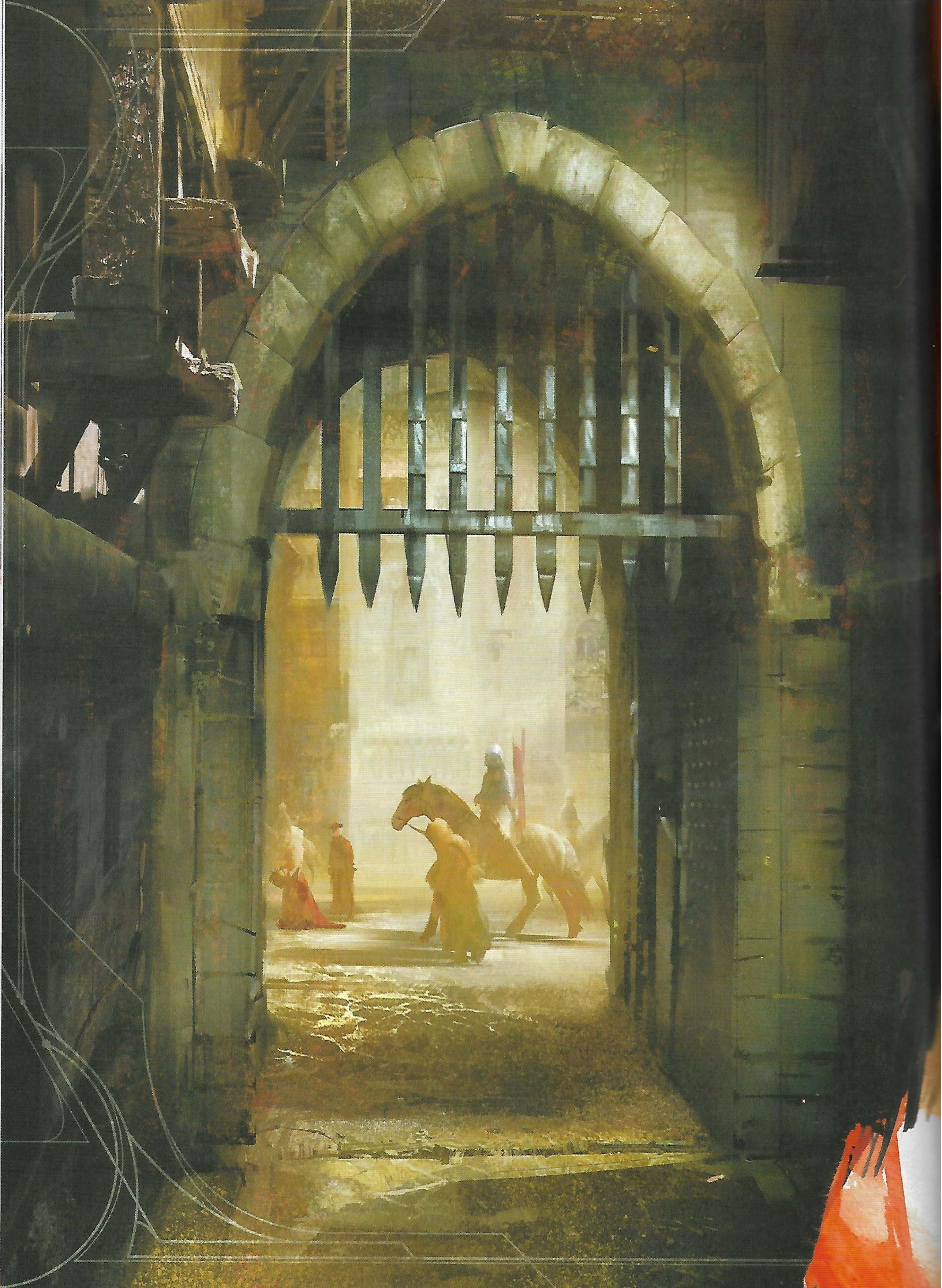
Dès qu'un poids supérieur à 10 kilos est exercé sur la plaque de pression, une trappe dissimulée dans le plafond s'ouvre et provoque la chute d'une sphère de pierre d'un diamètre de 3 mètres.

En réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15, un personnage repère la trappe et la plaque de pression. Si quelqu'un examine le sol et réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15, il comprend que les différences dans la pierre et le mortier trahissent la présence de la plaque de pression. Le même test effectué en inspectant le plafond indiquent des différences dans la maçonnerie qui révèlent la présence de la trappe. Insérer une pointe de fer ou un objet similaire sous la plaque de pression empêche la trappe de s'ouvrir.

L'activation de la sphère nécessite un test d'initiative de la part de toutes les créatures présentes. La sphère effectue un test d'initiative avec un bonus de +8. Lors de son tour, elle se déplace sur une distance de 18 mètres en ligne droite. Elle peut se déplacer en traversant les emplacements occupés par les créatures et celles-ci peuvent se déplacer à travers son emplacement qui est alors considéré comme un terrain difficile. Dès que la sphère entre dans l'emplacement d'une créature ou qu'une créature entre dans l'emplacement de la sphère pendant qu'elle roule, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas subir 55 (10d10) dégâts contondants et se retrouver à terre.

La sphère arrête de rouler quand elle heurte un mur ou un obstacle similaire. Elle ne peut pas effectuer de virages mais les architectes astucieux ajoutent des couloirs légèrement courbés à leurs édifices pour qu'une sphère puisse continuer sa course.

Par une action, une créature située à 1,50 mètre ou moins de la sphère peut tenter de la ralentir avec un test de Force DD 20. Si elle réussit le test, la vitesse de la sphère est réduite de 4,50 mètres. Si cette vitesse tombe à 0, elle arrête de rouler et ne représente plus une menace.



Chapitre 6 : Entre les aventures



Une campagne est bien plus qu'une simple succession d'aventures. Elle englobe également les périodes intermédiaires lors desquelles les personnages passent du bon temps et mettent en œuvre des projets secondaires lorsqu'ils ne sont pas en train d'explorer une contrée sauvage, de piller un donjon ou de voyager de plans en plans pour accomplir une quête épique.

Le rythme naturel d'une campagne propose des accalmies entre chaque aventure et donne du temps pour que les personnages profitent de leurs trésors et poursuivent leurs objectifs. Ces intermèdes donnent aux personnages l'occasion de s'intégrer à chaque fois un peu plus dans le monde en s'investissant personnellement dans les événements qui affectent les gens et les endroits qui les entourent. Et ces événements peuvent, à leur tour, les lancer dans de nouvelles aventures.

Le chapitre 5 « L'équipement » du *Player's Handbook* décrit en détails les dépenses qu'un personnage doit régler pour subvenir à ses besoins de base, en fonction du train de vie choisi, depuis la pauvreté la plus totale jusqu'au luxe le plus outrancier. Le chapitre 8 « Partir à l'aventure » de ce manuel décrit certaines des activités d'intermède que les personnages sont susceptibles d'entreprendre entre leurs aventures. Ce chapitre apporte des informations complémentaires en décrivant les dépenses occasionnées par l'entretien d'une propriété et l'embauche de PNJ, ainsi que diverses activités d'intermède supplémentaires que les personnages peuvent entreprendre. Le début du chapitre donne également des suggestions pour lier les aventures entre elles et pour suivre le cours des événements dans votre campagne.

Lier les aventures

Une campagne dans le style d'une série télévisée a rarement besoin de liens narratifs entre les aventures qui la composent. Chaque aventure présente ses propres scélérats et, à la fin de chacune, les aventuriers ont répondu à toutes les questions et ont résolu tous les problèmes posés par l'intrigue. La prochaine aventure propose un défi complètement différent qui n'a rien à voir avec le précédent. Ce faisant, les personnages accumulent les points d'expérience et gagnent en puissance, tout comme les menaces qu'ils doivent affronter. Ce genre de campagne est facile à mener car elle nécessite peu d'efforts au-delà de ceux à fournir pour trouver ou créer des aventures appropriées au niveau du groupe.

Lors d'une campagne narrative, les joueurs ont véritablement l'impression que leurs actions ont un impact considérable. Ils ne se contentent pas d'accumuler des points d'expérience. Quelques modifications simples peuvent vous aider à insérer des éléments conducteurs dans la narration afin de créer une campagne à épisodes au cours de laquelle les aventures déjà jouées plantent le décor des suivantes.

Intégration d'une histoire globale

Cette section présente deux exemples d'histoires globales souvent utilisées, au fil des ans, dans de nombreuses campagnes connues de D&D.

Dans le premier exemple, l'objectif des aventuriers consiste à s'approprier le pouvoir dont ils ont besoin pour défaire un ennemi puissant qui menace le monde. Dans le deuxième exemple, leur objectif consiste à défendre l'entité qui leur est chère en détruisant ce qui la menace. En fait, ces deux exemples racontent la même chose (ce sont des variantes du combat entre le bien et le mal), mais d'une manière différente.

Exemple 1 : la quête aux composantes multiples

Vous pouvez assembler les aventures en définissant un objectif ultime atteignable uniquement en terminant toute une série d'aventures concomitantes.

Par exemple, vous pourriez créer un scélérat qu'il est impossible de vaincre tant que les personnages n'ont pas exploré neuf donjons occupés par les Neuf Princes de la terreur. Chacun de ces donjons contient suffisamment de monstres et de dangers pour que les aventuriers gagnent deux ou trois niveaux. Les aventuriers consacrent l'ensemble de leur carrière au combat contre les Neuf Princes de la terreur avant de se lancer dans la quête finale épique destinée à détruire le monstrueux géniteur de ces princes. Tant que chaque donjon propose des défis différents et intéressants, vos joueurs apprécieront le thème global de la campagne.

Dans un type de campagne similaire basée sur une quête, les aventuriers pourraient avoir pour objectif de récupérer des fragments d'un artefact disséminés dans diverses ruines du multivers, avant de réassembler l'artefact et de l'utiliser pour vaincre une menace cosmique.

Exemple 2 : les agents de X

Vous pouvez également concevoir une campagne lors de laquelle les aventuriers sont les agents d'une entité supérieure, comme un royaume ou une organisation secrète. Quelle que soit leur allégeance, ils agissent par loyauté, afin de protéger l'entité pour qui ils travaillent.

La mission globale des personnages peut être d'explorer et de cartographier une région inexplorée, en forgeant des alliances dès que possible et en éliminant les menaces rencontrées en chemin. Ils peuvent chercher à découvrir l'ancienne capitale d'un empire déchu situé au-delà d'un royaume où règne un ennemi connu, ce qui les oblige à traverser un territoire hostile. Les aventuriers pourraient être des pèlerins en quête d'un site sacré ou les membres d'un ordre secret voué à la défense des derniers bastions de civilisation dans un monde en déclin. Ils pourraient aussi être des espions et des désireux d'affaiblir un pays ennemi en s'en prenant à ses chefs maléfiques et en pillant ses ressources.

Préparer le terrain pour les futures aventures

Vous pouvez créer une campagne comme une histoire découpée en plusieurs chapitres, en préparant le terrain de la prochaine aventure avant la fin de celle en cours. Ainsi, grâce à cette technique, les objectifs visés par les personnages s'enchaînent de manière naturelle.

Si vous préparez convenablement le terrain, les personnages auront toujours quelque chose à faire après la fin d'une aventure. Par exemple, un personnage boit l'eau magique d'une fontaine dans un donjon et reçoit une vision mystique lui indiquant sa prochaine quête. Le groupe peut trouver une carte énigmatique ou une relique étrange qui indique une nouvelle destination une fois sa signification ou sa fonction dévoilée. Enfin, un PNJ pourrait avertir les personnages d'un danger imminent ou implorer leur aide.

L'astuce consiste à ne pas détourner les personnages de l'aventure en cours. La conception d'une accroche efficace destinée à préparer l'aventure suivante nécessite un peu de finesse. Elle doit être intéressante mais pas irrésistible, car les joueurs pourraient perdre tout intérêt pour l'aventure en cours.

Pour éviter d'égarer vos joueurs, gardez vos meilleures idées pour la toute fin de chaque aventure ou insérez-les pendant les périodes d'intermède.

Voici quelques exemples pour insérer l'accroche d'une future aventure :

- Sur le cadavre d'un scélérat, les personnages trouvent des preuves indiquant que celui-ci travaillait pour quelqu'un d'autre.
- Un PNJ capturé révèle où se trouve une personne ou une chose qui pourrait intéresser les personnages.
- Les personnages se rendent à la taverne du coin et remarquent en chemin une affiche représentant des individus recherchés ou une personne disparue (accompagnée de la promesse d'une récompense alléchante).
- Les membres de la milice locale ou les gardes d'une cité déclarent qu'un crime a été commis et recherchent des témoins et des suspects potentiels.
- Les personnages reçoivent une lettre anonyme qui les renseigne sur une intrigue ou un événement imminent dont ils n'étaient pas encore conscients.

La préfiguration

La préfiguration est un exercice subtil qui oblige à préparer délicatement le terrain des prochaines aventures. La préfiguration ne porte pas toujours ses fruits, surtout si les indices sont trop subtils ou si les événements poussent le cours de votre campagne dans une nouvelle direction. Une préfiguration consiste à faire des allusions sur les événements à venir et les nouvelles menaces qui apparaîtront dans votre campagne sans que les joueurs ne soient sûrs que ces éléments ont trait à leur avenir. Voici quelques exemples :

- Le symbole d'une organisation jusqu'alors inconnue est gravé ou inscrit sur un objet en possession d'un ennemi.
- Au coin d'une rue, une femme démente profère des bribes d'une ancienne prophétie tout en montrant les personnages d'un doigt crochu.
- Le roi et la reine annoncent le mariage de leur fils avec la fille d'un monarque voisin, mais diverses factions s'opposent à cette union. Le désordre menace.
- Des éclaireurs gobelours font des incursions dans les territoires civilisés et espionnent les communautés installées là, en prévision de l'invasion d'un seigneur de guerre hobgobelin.
- Un spectacle de marionnettes sur une place de marché prédit un dénouement tragique si deux maisons nobles sur le point de se déclarer la guerre ne parviennent pas à se réconcilier.
- Dans une cité, des PNJ aventuriers sont assassinés, tous de la même mais étrange manière. Ces événements font allusion à la future menace que devront affronter les personnages-joueurs.

Le suivi d'une campagne

La profusion de détails donne vie à votre campagne dont la continuité aide les joueurs à imaginer leurs personnages en train de vivre dans un monde tout à fait réel. Si les aventuriers fréquentent une taverne en particulier, les employés, la configuration du lieu et sa décoration ne devraient pas radicalement changer d'une visite à l'autre. Ceci dit, les actions des personnages peuvent provoquer des modifications, tout comme celles d'individus dont ils entendent parler par la suite. Quand les aventuriers tuent un monstre, celui-ci est définitivement mort, à moins que quelqu'un ne le ramène à la vie. Quand ils ramassent un trésor dans une salle, celui-ci ne réapparait pas la prochaine fois qu'ils pénètrent en ces lieux, à condition que personne ne le leur ait volé entre temps ! S'ils laissent une porte ouverte, celle-ci devrait le rester tant que personne ne la referme.

Personne n'a une mémoire infaillible, voilà pourquoi il faut prendre des notes. Prenez des notes directement sur les cartes de vos aventures pour vous souvenir quelles portes sont ouvertes, quels pièges ont été désamorcés, et ainsi de suite. Il vaut mieux prendre vos notes sur un calepin dédié à votre campagne si elles concernent des événements qui sortent du cadre d'une unique aventure. Que vous preniez vos notes sur un véritable carnet ou dans un fichier électronique, vous pourrez ainsi vous organiser bien plus efficacement.

Votre carnet de notes devrait contenir un ou plusieurs des éléments suivants.

La progression de la campagne. Écrivez l'arc narratif global de votre campagne et notez les éléments que vous voulez intégrer lors de futures aventures. Mettez ces notes à jour au fil de la campagne, en ajoutant les idées qui vous viennent à l'esprit.

Les notes sur les personnages. Prenez des notes sur les historiques et les objectifs des personnages car celles-ci vous aideront à créer des opportunités lors de vos aventures pour développer les personnages.

Établissez un récapitulatif régulièrement mis à jour des classes et des niveaux des aventuriers, ainsi que des quêtes et des activités d'intermède qu'ils entreprennent.

Si les personnages sont propriétaires d'un bateau ou d'une place forte, notez le nom et l'emplacement de leur bien, ainsi que les employés à leur service.

Les polycopiés à l'intention des joueurs. Gardez une copie de tous les polycopiés que vous faites pour vos joueurs pour ne pas avoir à mémoriser tout leur contenu.

L'historique des aventures. Utilisez cet historique comme un guide des précédents épisodes de votre campagne. Résumez chaque session de jeu ou chaque aventure pour savoir où vous en êtes dans l'histoire de votre campagne. Vous pouvez faire lire cet historique à vos joueurs ou leur livrer une version épurée de vos notes et de vos secrets. Les joueurs peuvent également prendre leurs propres notes au cours des aventures, que vous pouvez compulser si les vôtres sont incomplètes.

Les notes sur les PNJ. Notez les statistiques et les caractéristiques de roleplay des PNJ avec lesquels les personnages interagissent plus d'une fois. Par exemple, vos notes devraient différencier les personnalités importantes d'une même ville en précisant la façon dont elles s'expriment, leur nom, l'endroit où elles vivent et où elles travaillent, le nom des membres de leur famille et de leurs associés et même, pourquoi pas, un secret que chacune d'elle pourrait cacher.

Le calendrier de la campagne. Vos joueurs auront vraiment l'impression que votre monde est vivant si leurs personnages ressentent l'écoulement du temps. Prenez des notes sur les changements de saison et sur les périodes de repos importantes. Notez également tous les événements majeurs qui affectent l'histoire globale.

La boite à outils. Prenez des notes à chaque fois que vous créez ou modifiez de manière significative un monstre, un objet magique ou un piège. Conservez toutes les cartes, tous les donjons aléatoires ou toutes les rencontres que vous créez. Ces informations vous permettront de ne pas refaire le travail et vous pourrez les réutiliser plus tard.

Les dépenses récurrentes

En plus des dépenses occasionnées par un train de vie particulier, les aventuriers peuvent avoir à régler des frais supplémentaires prélevés sur leurs ressources financières. Les personnages-joueurs qui deviennent propriétaires d'une maison et/ou d'une entreprise et qui embauchent des employés doivent couvrir les dépenses occasionnées par ces investissements.

Il n'est pas rare que des aventuriers, surtout après le 10e niveau, deviennent propriétaires d'un château, d'une taverne ou d'un autre bien de ce genre. Ils peuvent l'acheter avec leur butin durement acquis, l'obtenir par la force, après avoir piocher la bonne carte d'un paquet de *cartes merveilleuses* ou par d'autres moyens.

Coûts de maintenance

Propriété	Coût total par jour	Employés qualifiés	Employés non qualifiés
Abbaye	20 po	5	25
Auberge de campagne en bord de route	10 po	5	10
Auberge en ville ou dans une cité	5 po	1	5
Avant-poste ou fortin	50 po	20	40
Commerce	2 po	1	—
Comptoir commercial	10 po	4	2
Ferme	5 pa	1	2
Grand château ou palais	400 po	200	100
Hôtel de guilde, en ville ou dans une cité	5 po	5	3
Pavillon de chasse	5 pa	1	—
Petit château ou place forte	100 po	50	50
Propriété nobiliaire	10 po	3	15
Temple, grand	25 po	10	10
Temple, petit	1 po	2	—
Tour fortifiée	25 po	10	—

La table Coûts de maintenance indique le coût d'entretien quotidien occasionné par les propriétés listées. Le coût d'une habitation normale n'est pas indiqué dans cette table car il est pris en compte dans les dépenses liées au train de vie, comme décrit dans le *Player's Handbook*. Les dépenses de maintenance doivent être réglées tous les 30 jours. Étant donné que les aventuriers passent la plupart de leur temps à l'aventure, il y a un intendant parmi les employés qui se charge de payer les salaires en l'absence des personnages.

Coût total par jour. Ce coût inclut tout ce qu'il faut pour entretenir la propriété et faire en sorte que les choses se déroulent convenablement, notamment en ce qui concerne les rémunérations des employés. La table prend en compte le fait qu'une propriété puisse être une source de revenus capable de couvrir, en partie, ses propres coûts de maintenance (en imposant des taxes, en percevant une dîme ou des donations ou en vendant des produits).

Employés qualifiés et non-qualifiés. Le *Player's Handbook* explique la différence entre un employé qualifié et un autre qui ne l'est pas.

Les entreprises

Un aventurier propriétaire d'une entreprise peut gagner suffisamment d'argent pour couvrir les coûts de maintenance de celle-ci. Toutefois, le propriétaire doit régulièrement veiller à ce que tout se déroule convenablement en s'occupant personnellement de son affaire entre chaque aventure. Consultez les informations concernant la gestion d'une entreprise à la section « Les activités d'intermède » de ce chapitre.

Les garnisons

Des soldats sont embauchés pour défendre des châteaux ou des places fortes (utilisez le profil du garde et du vétéran dans le *Monster Manual*). Pour leur défense, les auberges en bord de route, les avant-postes et fortins, les palais et les temples peuvent se permettre d'embaucher des défenseurs moins expérimentés (utilisez le profil du garde dans le *Monster Manual*). Ces combattants armés forment le gros des employés qualifiés travaillant dans une propriété.



Les activités d'intermède

La campagne est encore meilleure si les personnages disposent de temps entre leurs aventures pour s'adonner à autres activités. Intercaler des périodes de plusieurs jours, semaines ou mois entre les aventures prolonge la durée d'une campagne et permet de crédibiliser un peu mieux la progression en niveaux des personnages en les empêchant de gagner en puissance trop rapidement.

La possibilité d'entreprendre des activités secondaires intéressantes entre les aventures incite les joueurs à s'investir encore un peu plus dans le monde de votre campagne. Quand un personnage devient propriétaire d'une taverne dans un village ou passe du bon temps avec les autochtones, son joueur sera plus enclin à riposter face aux dangers qui menacent le village et ses habitants.

Au fil de votre campagne, les personnages de vos joueurs deviennent non seulement plus puissants mais également plus influents et plus investis dans le monde. Ils pourraient vouloir s'investir dans des projets nécessitant plus de temps entre leurs aventures, tels que la construction et l'entretien d'une forteresse, par exemple. Plus les personnages progressent en niveaux, plus vous pouvez prolonger les périodes d'intermède entre les aventures pour leur donner le temps dont ils ont besoin pour satisfaire leurs intérêts. Plusieurs jours ou semaines suffisent entre les aventures de faible niveau, mais les périodes d'intermède entre les aventures de niveau plus élevé devrait se compter en mois ou en années.

Les activités d'intermède supplémentaires

Le chapitre 8 « Partir à l'aventure » du *Player's Handbook* décrit quelques activités d'intermède pour occuper le temps libre des aventuriers entre leurs aventures. En fonction du style de votre campagne, de l'historique et des centres d'intérêt des aventuriers, vous pouvez proposer à vos joueurs quelques-unes ou la totalité des activités supplémentaires suivantes.

La construction d'un édifice fortifié

Un personnage peut consacrer le temps dont il dispose entre ses aventures à construire un édifice fortifié. Avant de lancer le chantier, il doit acquérir un terrain. Si ce terrain fait partie d'un royaume ou d'un domaine similaire, le personnage aura besoin d'une charte royale (un document officiel qui l'autorise à gérer les terres octroyées au nom de la couronne), d'une concession de terrain (un document officiel qui concède un terrain au personnage tant que celui-ci reste fidèle à la couronne) ou d'un acte de propriété (un document officiel qui confirme son statut de propriétaire du terrain). Un personnage peut également acquérir un terrain suite à un héritage ou par d'autres moyens encore.

Les chartes royales et les concessions de terrain sont généralement cédées par la couronne en guise de récompenses pour loyaux services, mais on peut également les acheter. On peut également acheter les actes de propriété on en hériter. Le prix d'un petit domaine se situe entre 100 et 1 000 po. Un grand domaine, s'il est à vendre, devrait coûter 5 000 po au moins.

Une fois propriétaire d'un terrain, le personnage doit rassembler les matériaux de construction et les travailleurs. La table de Construction d'un édifice fortifié indique le prix de construction de ce type de bâtiments (matériaux et main-d'œuvre inclus) et le temps nécessaire, à condition que le personnage consacre toute sa période d'intermède à superviser les travaux. Ces derniers peuvent se poursuivre en l'absence du personnage mais chaque jour pendant lequel celui-ci est absent augmente de 3 jours la durée des travaux.

Construction d'un édifice fortifié

Édifice	Coût des travaux	Durée des travaux
Abbaye	50 000 po	400 jours
Avant-poste ou fortin	15 000 po	100 jours
Comptoir commercial	5 000 po	60 jours
Grand château ou palais	500 000 po	1 200 jours
Hôtel de guilde, en ville ou dans une cité	5 000 po	60 jours
Petit château ou place forte	50 000 po	400 jours
Propriété nobiliaire avec manoir	25 000 po	150 jours
Temple	50 000 po	400 jours
Tour fortifiée	15 000 po	100 jours

Les activités hédonistes

Les personnages peuvent consacrer leurs périodes d'intermède à toutes sortes d'activités hédonistes telles que les fêtes, les beuveries, le jeu ou toutes autres activités leur aidant à partir ensuite endurer les dures épreuves d'une aventure.

Un personnage qui souhaite passer du bon temps dépense une somme d'argent équivalent au maintien d'un train de vie riche (voir le chapitre 5 « L'équipement » du *Player's Handbook*). À la fin de cette période consacrée aux activités hédonistes, le joueur lance un dé de pourcentage, ajoute le niveau de son personnage au résultat et détermine le résultat de sa période de festivités grâce à la table Activités hédonistes à moins que vous ne choisissiez cela vous-même.

Activités hédonistes

d100 +Niveau	Résultat
01–10	On vous jette en prison pendant 1d4 jours à la fin de la période d'intermède, pour trouble à l'ordre public et tapage. Vous pouvez régler une amende de 10 po pour éviter cette période d'emprisonnement ou vous pouvez tenter de résister à l'arrestation.
11–20	Vous reprenez connaissance dans un endroit étrange sans aucun souvenir de la façon dont vous êtes arrivé jusqu'ici. En outre, on vous a volé 3d6×5 po.
21–30	Vous vous êtes fait un ennemi. Cette personne, entreprise ou organisation, se montre désormais hostile à votre encontre. Le MJ détermine la nature du parti offensé mais c'est vous qui décidez comment vous en êtes arrivé là.
31–40	Un regard et c'était le coup de foudre. Lancez un d20. Sur un résultat de 1 à 5, l'histoire s'est mal terminée. Sur un résultat de 6 à 10, l'histoire s'est terminée à l'amiable. Sur un résultat de 11 à 20, la relation est toujours d'actualité. Vous déterminez l'identité de la personne concernée, avec l'accord de votre MJ. Si la relation s'est mal terminée, il est possible que vous obteniez un nouveau défaut. Si elle est toujours d'actualité, la personne aimée peut représenter un nouveau lien.
41–80	Vous gagnez une petite somme d'argent au jeu et récupérez l'équivalent des dépenses occasionnées par votre train de vie pour la période consacrée aux activités hédonistes.
81–90	Vous gagnez une modeste somme d'argent au jeu. Vous récupérez l'équivalent des dépenses occasionnées par votre train de vie pour la période consacrée aux activités hédonistes et gagnez 1d20×4 po en plus.
91 et plus	Vous gagnez une petite fortune au jeu. Vous récupérez l'équivalent des dépenses occasionnées par votre train de vie pour la période consacrée aux activités hédonistes et gagnez 4d6×10 po en plus. Vos activités hédonistes font de vous une véritable légende locale.

La création d'un objet magique

C'est à vous, en tant que MD, de gérer les objets magiques et donc de décider comment vos aventuriers les acquièrent. Vous pouvez, si vous le souhaitez, permettre aux personnages-joueurs de créer des objets magiques.

La création d'un objet magique est une démarche longue et coûteuse. Pour commencer, un personnage doit connaître une formule expliquant la méthode de création de l'objet. Le personnage doit également être un lanceur de sorts disposant d'emplacements de sort et doit être capable de lancer le ou les sorts que l'objet peut reproduire. De plus, le personnage doit avoir atteint le niveau minimum déterminé par la rareté de l'objet, comme indiqué dans la table Création d'objets magiques. Par exemple, un personnage de niveau 3 peut créer une *baguette de projectiles magiques* (un objet peu courant), tant qu'il possède des emplacements de sort et qu'il est capable de lancer le sort *projectile magique*. Ce même personnage pourrait créer une *arme +1* (un autre objet peu courant) qui n'oblige pas à connaître un sort particulier.

Vous pouvez décider que certains objets nécessitent également des matériaux ou des lieux de création spéciaux. Par exemple, un personnage pourrait avoir besoin de certains matériaux alchimiques pour concocter une potion particulière ou de disposer d'une rivière de lave pour forger une arme épée ardente selon la formule dont il dispose.

Création d'objets magiques

Rareté de l'objet	Coût de création	Niveau minimum
Courant	100 po	3
Peu courant	500 po	3
Rare	5 000 po	6
Très rare	50 000 po	11
Légendaire	500 000 po	17

À chaque objet correspond un coût de création, indiqué dans la table Création d'objets magiques. Le processus de création d'un objet magique progresse par tranche de 25 po et le créateur dépense cette somme chaque jour de travail jusqu'à ce que le coût total soit réglé. On part du principe que le personnage travaille 8 heures pendant chacun de ces jours. Par conséquent, la création d'un objet magique peu courant nécessite 20 jours de travail pour un coût de 500 po. N'hésitez pas à modifier les coûts pour qu'ils conviennent à votre campagne.

Si l'objet magique en cours de création est destiné à reproduire un effet de sort, le créateur doit dépenser, chaque jour lors du processus de création, un emplacement de sort du niveau correspondant à celui du sort concerné. Il doit également disposer des composantes matérielles du sort pendant tout le processus. Si le sort détruit normalement ces composantes lorsqu'il est lancé, celles utilisées lors de la création de l'objet sont aussi détruites lors du processus de fabrication. Si l'objet est conçu pour reproduire l'effet du sort une fois seulement, comme dans le cas d'un *parchemin magique*, les composantes ne sont détruites qu'une seule fois lors du processus. Sinon, les composantes sont détruites lors de chaque journée du processus de création de l'objet.

Plusieurs personnages peuvent associer leurs efforts pour créer un objet magique si chacun d'eux satisfait aux conditions liées au niveau minimum. Chaque personnage peut contribuer aux sorts, aux emplacements de sort et aux composantes tant que tout le monde participe au processus de création pendant toute sa durée. Chaque personnage peut contribuer aux efforts de création à hauteur de 25 po par jour passé à la création de l'objet.

En temps normal, un personnage qui se lance dans cette activité crée un objet magique parmi ceux décrits dans le chapitre 7 « Les trésors ». Si vous le souhaitez, vous pouvez permettre aux joueurs de créer des objets magiques de leur invention, en vous inspirant des indications du chapitre 9 « L'Atelier du maître du donjon ».

Pendant le processus de création d'un objet magique, un personnage peut mener un train de vie modeste sans avoir à dépenser 1 po par jour, ou un train de vie confortable à la moitié du coût normal (voir le chapitre 5 « L'équipement » du *Player's Handbook*).

Gagner en renom

Un personnage peut consacrer ses périodes d'intermède à améliorer son renom au sein d'une organisation particulière (voir « Le renom » au chapitre 1). Entre chacune de ses aventures, un personnage accomplit des tâches mineures pour l'organisation et fréquente ses membres. Après avoir accompli ces activités pendant un nombre de jours total égal à son renom actuel multiplié par 10, le renom du personnage augmente de 1.

L'accomplissement de rites sacrés

Un personnage pieux peut consacrer le temps dont il dispose entre ses aventures pour accomplir des rites sacrés dans un temple affilié à un dieu qu'il révère. Entre chaque rite, le personnage passe du temps en méditation et en prières.

Un personnage ayant le statut de prêtre au sein d'un temple peut présider à ces rites. Il peut s'agir de mariages, de funérailles ou d'ordinations. Un laïque peut faire des offrandes dans un temple ou aider un prêtre lors à célébrer un rite.

Un personnage qui consacre 10 jours au moins à l'accomplissement de rites sacrés gagne de l'inspiration (décrite au chapitre 4 du *Player's Handbook*) au début de chaque jour lors des 2d6 jours suivants la célébration de ces rites.

La gestion d'une entreprise

Les aventuriers peuvent se retrouver propriétaires d'entreprises qui n'ont rien à voir avec l'exploration de donjons ou le sauvetage du monde. Un personnage peut hériter d'une forge tandis que le groupe peut recevoir une parcelle de terres agricoles ou une taverne en récompense. Si les personnages conservent leurs entreprises, ils pourraient se sentir obligés d'y consacrer du temps entre leurs aventures pour les garder à flots et veiller à ce que tout se déroule convenablement.

Un personnage lance un dé de pourcentage et ajoute le nombre de jours consacrés à cette activité d'intermède (30 au maximum), puis consulte le résultat sur la table Gestion d'une entreprise pour déterminer ce qu'il se passe.

Si le résultat du jet sur cette table indique que le personnage doit régler une somme mais qu'il ne dispose pas de l'argent demandé, l'entreprise commence à décliner. Pour chaque dette impayée imposée par ce biais, le personnage subit un malus de -10 aux jets suivants effectués dans cette table.

Gestion d'une entreprise

d100 + jours	Résultat
01–20	Chaque jour, vous devez payer une fois et demi le coût de maintenance habituel.
21–30	Chaque jour, vous devez payer le coût normal de maintenance habituel.
31–40	Chaque jour, vous payez seulement la moitié du coût de maintenance habituel. Les recettes couvrent l'autre moitié.
41–60	L'entreprise pourvoit à ses propres coûts de maintenance.
61–80	Chaque jour, l'entreprise pourvoit à ses propres coûts de maintenance. De plus, elle dégage une recette de 1d6×5 po.
81–90	Chaque jour, l'entreprise pourvoit à ses propres coûts de maintenance. De plus, elle dégage une recette de 2d8×5 po.
91 ou plus	Chaque jour, l'entreprise pourvoit à ses propres coûts de maintenance. De plus, elle dégage une recette de 3d10×5 po.

La vente d'objets magiques

Rares sont les personnes ayant les moyens de se payer un objet magique. Plus rares encore sont celles qui savent où en acheter. Les aventuriers, étant donné leur profession, sont des gens exceptionnels en ce qui concerne les objets magiques.

Un personnage en possession d'un objet magique courant, peu courant, rare ou très rare qu'il souhaite vendre peut consacrer ses périodes d'intermède à la recherche d'un acheteur. Cette activité d'intermède s'accomplit uniquement dans une cité ou un endroit où se trouvent des



gens riches intéressés par l'achat d'objets magiques. Les objets magiques légendaires et les artefacts inestimables ne peuvent être vendus pendant les périodes d'intermède. Trouver quelqu'un prêt à acheter ce type d'objets peut être le sujet d'une aventure ou d'une quête.

Pour chaque objet à vendre, le personnage effectue un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 pour trouver des acheteurs. Un autre personnage peut consacrer sa période d'intermède à aider à cette recherche et le principal prospecteur est alors avantagé lors de ces tests. En cas de test raté, personne n'est intéressée par l'achat de l'objet magique malgré une recherche de 10 jours. En cas de test réussi, les personnages trouvent une personne intéressée par l'achat de l'objet après un nombre de jours déterminé par la rareté de l'objet, comme indiqué dans la table Objets magiques vendables.

Un personnage peut tenter de trouver des acheteurs pour plusieurs objets magiques lors d'une même période d'intermède. Cette activité nécessite plusieurs tests d'Intelligence (Investigation) mais les recherches se déroulent simultanément et on ne fait pas la somme des résultats de plusieurs échecs ou réussites. Par exemple, si le personnage trouve un acheteur pour un objet magique courant en 2 jours et un acheteur pour un objet magique peu courant en 5 jours, mais ne parvient pas à trouver un acheteur pour un objet magique rare, l'ensemble de la recherche dure 10 jours.

Pour chaque objet qu'un personnage souhaite vendre, le joueur lance un dé de pourcentage et consulte la table Vente d'un objet magique, en appliquant un modificateur déterminé par la rareté de l'objet, comme indiqué dans la table Objets magiques vendables. Le personnage effectue également un test de Charisme (Persuasion) et ajoute le résultat de ce test au jet. Le total qui en résulte détermine la somme proposée par l'acheteur pour acquérir l'objet.

C'est vous qui déterminez l'identité de l'acheteur. Certains acheteurs d'objets rares et très rares envoient des intermédiaires pour ne pas révéler leur identité. Si l'acheteur est véreux, c'est également vous qui décidez si les aventuriers se retrouvent impliqués, plus tard, dans des situations juridiques litigieuses.

Objets magiques vendables

Rareté	Prix de base	Jours pour trouver un acheteur	Modificateur au d100*
Courant	100 po	1d4	+10
Peu courant	500 po	1d6	+0
Rare	5 000 po	1d8	–10
Très rare	50 000 po	1d10	–20

* Appliquez ce modificateur aux jets effectués sur la table Vente d'un objet magique.

Vente d'un objet magique

d100 + Mod.	Vous trouvez...
20 ou moins	un acheteur dont l'offre est égale à un dixième du prix de base
21–40	un acheteur dont l'offre est égale à un quart du prix de base et un acheteur véreux dont l'offre est égale à la moitié du prix de base
41–80	un acheteur dont l'offre est égale à la moitié du prix de base et un acheteur véreux dont l'offre est égale au prix de base
81–90	un acheteur dont l'offre est égale au prix de base
91 ou plus	un acheteur véreux dont l'offre est égale à une fois et demi le prix de base, sans poser de questions

La propagation de rumeurs

Influencer l'opinion publique, voila un bon moyen de faire tomber un scélérat ou d'améliorer la réputation d'un ami. La propagation de rumeurs est une méthode, certes fourbe, mais efficace pour atteindre cet objectif. Des rumeurs disséminées aux bons endroits peuvent améliorer la réputation d'un individu au sein d'une communauté ou mêler quelqu'un à un scandale. Une rumeur doit être simple, concrète et difficile à réfuter. Une rumeur efficace doit également être crédible et s'appuyer sur ce que les gens veulent croire à propos de la personne concernée.

La propagation d'une rumeur à propos d'un individu ou d'une organisation s'étale sur un nombre de jours déterminé par la taille de la communauté, comme indiqué dans la table Propagation des rumeurs. Dans une ville ou une cité, la période consacrée à la propagation doit être ininterrompue. Si le personnage répand une rumeur pendant dix jours, part à l'aventure pendant quelques jours puis revient, la rumeur, dont la propagation ne s'est pas faite de manière continue, n'a pas l'effet escompté.

Propagation des rumeurs

Taille de la communauté	Temps nécessaire
Village	2d6 jours
Ville	4d6 jours
Cité	6d6 jours

Le personnage doit dépenser 1 po par jour en boissons, participations sociales et autres activités de ce type. À la fin de la période consacrée à la propagation de la rumeur, le personnage doit effectuer un test de Charisme (Persuasion ou Tromperie) DD 15. Si le test est réussi, l'attitude de la majeure partie des membres de la communauté envers le sujet de la rumeur change d'une catégorie vers amicale ou hostile, selon le choix du personnage. Si le test se solde par un échec, la rumeur n'a pas l'effet escompté et les tentatives suivantes pour la propager échouent également.

Le changement de l'attitude générale d'une communauté envers une personne ou une organisation n'affecte pas tout le monde. Certains individus peuvent conserver leurs opinions, surtout s'ils ont déjà eu affaire avec la cible des rumeurs.

S'entraîner pour gagner des niveaux

En guise de variante de règle, vous pouvez exiger des personnages qu'ils consacrent leurs périodes d'intermèdes à s'entraîner ou à étudier avant de bénéficier des avantages d'un niveau supérieur. Si vous appliquez cette option, dès qu'un personnage gagne suffisamment de points d'expérience pour atteindre un nouveau niveau, il doit s'entraîner pendant un certain nombre de jours avant d'obtenir les aptitudes de classe associées à ce niveau.

La durée de l'entraînement nécessaire dépend du niveau à atteindre, comme indiqué dans la table Entraînement pour gagner des niveaux. Le coût indiqué couvre la durée totale de l'entraînement.

Entraînement pour gagner des niveaux

Niveau atteint	Durée de l'entraînement	Coût de l'entraînement
2–4	10 jours	20 po
5–10	20 jours	40 po
11–16	30 jours	60 po
17–20	40 jours	80 po

La création d'activités d'intermède

Vos joueurs peuvent vouloir entreprendre des activités d'intermède qui ne sont pas décrites dans ce chapitre ni dans le *Player's Handbook*. Si vous inventez de nouvelles activités d'intermède, gardez en tête les paramètres suivants :

- Une activité ne devrait jamais amoindrir le besoin ou l'envie des personnages de partir à l'aventure.
- Les activités occasionnant un coût monétaire permettent aux personnages-joueurs de dépenser leurs trésors durement acquis.
- Les activités qui révèlent de nouvelles possibilités d'aventures et des informations auparavant inconnues à propos de votre campagne peuvent vous aider à annoncer de futurs événements et conflits.
- En ce qui concerne une activité qui, d'après vous, sera régulièrement entreprise par un personnage avec plus ou moins de succès, pensez à créer une table de résultats variables en prenant pour modèles celles de ce chapitre.
- Si un personnage appartient à une classe ou possède une maîtrise ou un historique particulièrement approprié à une activité particulière, pensez à lui octroyer un bonus aux tests de caractéristique lorsqu'il s'y adonne.





Chapitre 7 : les trésors



Les aventuriers visent de nombreux objectifs, notamment la gloire, le savoir et la justice. Mais beaucoup cherchent aussi une récompense plus tangible : la fortune. Les chaînes aux mailles d'or, les piles de pièces de platine, les couronnes incrustées de pierres précieuses, les sceptres émaillés, les ballots de soie et les puissants objets magiques sont tous cachés quelque part, attendant que des chercheurs de trésors intrépides et aventureux les exhument et s'en emparent.

Ce chapitre décrit les objets magiques et le placement des trésors dans une aventure, ainsi que les récompenses spéciales que vous pouvez octroyer à la place, ou en plus, d'objets magiques et de trésors plus classiques.

Les types de trésor

Les trésors prennent de nombreuses formes.

Les pièces de monnaie. L'argent est le plus basique des trésors, notamment les pièces de cuivre (pc), les pièces d'argent (pa), les pièces d'électrum (pe), les pièces d'or (po) et les pièces de platine (pp). Cinquante pièces de monnaie, quel que soit leur type, pèsent 500 grammes.

Les pierres précieuses. Les pierres précieuses sont petites, légères et faciles à mettre à l'abri si on les compare à des pièces de monnaie d'une valeur équivalente. Consultez la section « Les pierres précieuses » pour une description des divers types de pierres précieuses ou semi-précieuses, et de bijoux, que l'on peut trouver en guise de trésors.

Les objets d'art. Les idoles moulées dans l'or massif, les colliers ornés de gemmes, les peintures représentant d'anciens rois, la vaisselle incrustée de joyaux... tous, et bien plus encore, sont des objets d'art. Voir la section « Les objets d'art » pour une description des divers types d'objets d'art décoratifs et précieux que l'on peut trouver en guise de trésors.

Les objets magiques. Parmi les différents types d'objets magiques, on trouve les armures, les potions, les parchemins, les anneaux, les sceptres, les bâtons, les baguettes, les armes et les objets merveilleux. Les objets magiques sont aussi classés selon leur rareté : peu courants, courants, rares, très rares et légendaires.

Les monstres intelligents utilisent souvent les objets magiques en leur possession, tandis que d'autres peuvent les mettre à l'abri pour ne pas les perdre ou se les faire voler. Par exemple, si le trésor d'une tribu d'hobgobelins contient une *épée longue +1* et une *cruche alchimique*, le chef de guerre de la tribu pourrait manier l'épée, tandis que la cruche serait dissimulée dans un endroit sûr.

Les trésors aléatoires

Dans les pages qui suivent se trouvent des tables que vous pouvez utiliser pour générer aléatoirement des trésors transportés par des monstres, amassés dans leurs antres ou cachés quelque part d'une façon ou d'une autre. C'est vous qui décidez du placement des trésors. Le principe, c'est que les joueurs se sentent récompensés par le jeu et que leurs personnages soient récompensés pour les dangereux défis relevés.

Les tables des trésors

Il est possible d'allouer des trésors de manière aléatoire en fonction de l'indice de dangerosité du monstre. Il existe des tables pour les indices de dangerosité de 0 à 4, de 5 à 10, de 11 à 16 et de 17 et plus. Utilisez ces tables pour déterminer aléatoirement l'argent que transporte un monstre unique (pour ses dépenses quotidiennes) ou le montant des richesses présentes dans un trésor plus important.

L'utilisation des tables de trésor individuel

Une table de détermination de trésor individuel vous aide à déterminer de manière aléatoire la quantité de trésors qu'une créature porte sur elle. Si un monstre n'est aucunement intéressé par l'accumulation de trésors, vous pouvez utiliser cette table pour déterminer les trésors trouvés de manière fortuite et autrefois en possession des victimes du monstre.

Utilisez la table Trésor individuel correspondant à l'indice de dangerosité du monstre concerné. Lancez un d100 et consultez le résultat dans la table pour déterminer le nombre de pièces de monnaie de chaque type qu'il transporte. La table indique également le résultat moyen entre parenthèses, si vous voulez vous passer d'un jet supplémentaire et gagner ainsi du temps. Pour déterminer le montant total des trésors individuels transportés par un groupe de créatures similaires, vous pouvez gagner du temps en faisant un seul jet et en multipliant le résultat par le nombre de créatures présentes dans le groupe.

S'il vous parait absurde qu'un monstre transporte une trop grande quantité de pièces, vous pouvez les convertir en pierres précieuses ou en objets d'art d'une valeur équivalente.

L'utilisation des tables de trésors multiples

Une table de trésors multiples vous aide à déterminer aléatoirement le contenu d'un grand trésor, les richesses amassées par un groupe important de créatures (comme une tribu d'orcs ou une armée de hobgobelins), les possessions d'une unique et puissante créature qui aime amasser les trésors (comme un dragon) ou les récompenses octroyées par un une fois que les aventuriers ont accompli leur quête avec succès. Vous pouvez également diviser les trésors multiples pour que les aventuriers ne les trouvent ou ne les reçoivent pas tous en une seule fois.

Pour déterminer le contenu de trésors multiples appartenant à un seul monstre, utilisez la table correspondant à son indice de dangerosité. Lorsque vous déterminez au hasard les multiples trésors en possession d'un grand groupe de monstres, utilisez l'indice de dangerosité du monstre à la tête du groupe. Si les trésors multiples n'appartiennent à personne, utilisez l'indice de dangerosité du monstre qui domine le donjon ou l'antre dans lequel se trouvent les trésors. Si les trésors multiples sont donnés par un bienfaiteur, utilisez l'indice de dangerosité équivalant au niveau moyen du groupe d'aventuriers.

Chaque trésor multiple contient un nombre aléatoire de pièces d'or, comme indiqué au début des tables idoines. Lancez un d100 et consultez la table appropriée pour savoir combien le trésor compte de gemmes ou d'objets d'art, le cas échéant. Utilisez le même jet pour savoir si le trésor renferme des objets magiques.

Comme pour les tables de trésors individuels, les valeurs moyennes figurent entre parenthèses. Vous pouvez utiliser une valeur moyenne au lieu de lancer le dé si vous voulez gagner du temps.

Si un trésor vous semble trop maigre, vous pouvez lancer le dé à plusieurs reprises dans la table. Optez pour cette approche avec les monstres connus pour amasser des richesses. Les créatures légendaires qui accumulent des trésors sont plus riches que la moyenne. Lancez toujours le dé au moins deux fois dans la table appropriée et additionnez les résultats.

La quantité de trésors que vous souhaitez attribuer est laissée à votre appréciation. Au cours d'une campagne typique, un groupe trouve une quantité de trésors multiples dont le montant équivaut à sept jets dans la table Indices de dangerosité 0–4, dix-huit jets dans la table Indices de dangerosité 5–10, douze jets

dans la table Indices de dangerosité 11–16 et huit jets dans la table Indices de dangerosité 17 et +.

Les pierres précieuses

Si un trésor multiple contient des pierres précieuses, vous pouvez utiliser les tables suivantes pour déterminer aléatoirement le type de pierres précieuses trouvées en fonction de leur valeur. Vous pouvez faire un jet et partir du principe que les pierres précieuses sont toutes du même type ou faire plusieurs jets pour aboutir à un ensemble varié.

Pierres précieuses d'une valeur de 10 po

d12	Description de la pierre
1	Azurite (bleu foncé, marbré et opaque)
2	Agate enrubannée (rayures translucides marrons, bleues, blanches ou rouges)
3	Quartz bleu (bleu pâle et transparent)
4	Agate œillée (cercles translucides gris, blancs, marrons, bleus ou verts)
5	Hématite (gris-noir opaque)
6	Lapis-lazuli (bleu clair et foncé opaque, moucheté de jaune)
7	Malachite (nervures opaques vert clair et foncé)
8	Agate mousse (rose ou blanc-jaune translucide avec des tâches vertes ou gris-vert)
9	Obsidienne (noir opaque)
10	Rhodochrosite (rose clair opaque)
11	Œil-de-tigre (marron translucide avec un cœur doré)
12	Turquoise (bleu-vert clair opaque)

Pierres précieuses d'une valeur de 50 po

d12	Description de la pierre
1	Héliotrope (gris foncé opaque moucheté de rouge)
2	Cornaline (orange à rouge brique opaque)
3	Calcédoine (blanc opaque)
4	Chrysoprase (vert translucide)
5	Citrine (brun-jaune clair et translucide)
6	Jaspe (marron, noir ou bleu opaque)
7	Pierre de lune (blanc translucide et bleu clair iridescent)
8	Onyx (rayures noires et blanches opaques ou entièrement noir ou blanc)
9	Quartz (blanc transparent, gris ardoise ou jaune)
10	Sardonyx (rayures rouges et blanches opaques)
11	Quartz rose étoilé (pierre rose translucide avec un cœur blanc en forme d'étoile)
12	Zircon (bleu-vert clair transparent)

Pierres précieuses d'une valeur de 100 po

d10	Description de la pierre
1	Ambre (or transparent, délavé à profond)
2	Améthyste (violet foncé transparent)
3	Chrysobéryl (vert jaune à vert pâle transparent)
4	Corail (pourpre opaque)
5	Grenat (rouge, brun-vert ou violet transparent)
6	Jade (vert clair ou foncé ou blancs translucide)
7	Jais (noir intense opaque)
8	Perle (blanc, jaune ou rose chatoyant et opaque)
9	Spinelle (rouge, rouge brique ou vert foncé transparent)
10	Tourmaline (vert clair, bleu, marron ou rouge transparent)

Pierres précieuses d'une valeur de 500 po

d6	Description de la pierre
1	Alexandrite (vert foncé transparent)
2	Aigue-marine (bleu-vert pâle et transparent)
3	Perle noire (entièrement noir et opaque)
4	Spinelle bleu (bleu foncé transparent)
5	Péridot (vert olive intense et transparent)
6	Topaze (jaune doré transparent)

Pierres précieuses d'une valeur de 1 000 po

d8	Description de la pierre
1	Opale noire (vert foncé translucide moucheté de noir et d'or)
2	Saphir bleu (blanc-bleu à bleu, transparent)
3	Émeraude (vert foncé vif et transparent)
4	Opale de feu (rouge ardent translucide)
5	Opale (bleu pâle translucide moucheté de vert et d'or)
6	Rubis étoilé (vermeil translucide avec un cœur en forme d'étoile blanche)
7	Saphir étoilé (bleu saphir translucide avec un cœur en forme d'étoile blanche)
8	Saphir jaune (jaune flamboyant ou vert-jaune, transparent)

Pierres précieuses d'une valeur de 5 000 po

D4	Description de la pierre
1	Saphir noir (noir brillant translucide avec des reflets chatoyants)
2	Diamant (blanc bleuté, jaune canari, rose, marron ou bleu, transparent)
3	Jacinthe (orange flamboyant transparent)
4	Rubis (rouge clair ou pourpre foncé, transparent)

Les objets d'art

Si, dans un trésor multiple, se trouvent des objets d'art, vous pouvez utiliser les tables suivantes pour déterminer aléatoirement leur nature, en fonction de leur valeur. Faites autant de jets sur une table qu'il y a d'objets d'art dans le trésor. Un trésor peut contenir plus d'un objet d'art du même type.

Objets d'art d'une valeur de 25 po

d10	Objet
1	Aiguière en argent
2	Statuette en os
3	Petit bracelet en or
4	Habits de cérémonie en drap d'or
5	Masque de velours noir brodé de fil d'argent
6	Calice en cuivre orné de filigranes d'argent
7	Paire de dés en os gravés
8	Petit miroir entouré d'un cadre en bois peint
9	Mouchoir de soie brodée
10	Médaillon en or contenant un portrait peint

Objets d'art d'une valeur de 250 po

d10	Objet
1	Anneau en or incrusté d'héliotropes
2	Statuette en ivoire
3	Gros bracelet en or
4	Collier en argent orné d'une pierre précieuse
5	Couronne en bronze
6	Robe de soie brodée au fil d'or
7	Grande tapisserie de qualité
8	Grande tasse en laiton incrustée de jade
9	Boîte contenant des figurines d'animaux en turquoise
10	Cage à oiseaux en or avec des filigranes d'électrum

Objets d'art d'une valeur de 750 po

d10	Objet
1	Calice d'argent serti de pierres-de-lune
2	Épée longue en acier plaqué d'argent et à la garde sertie de jais
3	Harpe en bois exotique incrustée d'ivoire et de zircons
4	Petite idole en or
5	Peigne d'or en forme de dragon dont les yeux sont des grenats rouges
6	Bouchon de carafe ornée de feuilles d'or et serti d'améthystes
7	Dague cérémonielle en électrum avec une perle noire incrustée dans le pommeau
8	Broche en argent et en or
9	Statuette en obsidienne incrustée d'or
10	Masque de guerre en or peint

Objets d'art d'une valeur de 2 500 po

d10	Objet
1	Chaînette en or serti d'une opale de feu
2	Tableau de maître ancien
3	Manteau de soie et de velours brodé et serti de nombreuses pierres-de-lune
4	Bracelet en platine serti d'un saphir
5	Gant brodé et serti d'éclats de pierre précieuse
6	Bracelet de cheville orné de pierreries
7	Boîte à musique en or
8	Tiare en or sertie de quatre aigues-marines
9	Cache-œil orné d'un faux-œil composé d'un saphir bleu et d'une pierre-de-lune
10	Fin collier de petites perles roses

Objets d'art d'une valeur de 7 500 po

d8	Objet
1	Couronne en or orné de pierreries
2	Anneau de platine orné de pierreries
3	Petite statuette en or sertie de rubis
4	Coupe en or incrustée d'émeraudes
5	Boite à bijoux en or ornée de filigranes de platine
6	Sarcophage d'enfant en or peint
7	Plateau de jeu en jade avec des pièces en or massif
8	Corne à boire en ivoire ornée de pierreries et de filigranes d'or

Les objets magiques

Les objets magiques sont récupérés dans les caches aux trésors de monstres vaincus ou dans des chambres fortes depuis longtemps oubliées. Ces objets confèrent à leur détenteur des capacités qu'ils ont rarement l'occasion d'acquérir par ailleurs ou complètent celles dont ils disposent déjà par le biais d'une extraordinaire magie.

La rareté

Chaque objet magique est classé selon sa rareté : courant, peu courant, rare, très rare et légendaire. Les objets magiques courants, tels qu'une *potion de soins*, sont ceux que l'on peut trouver en grandes quantités. Certains objets légendaires, comme le *submersible de Kwalish*, sont uniques. Le jeu part du principe que les secrets de création des objets les plus puissants étaient connus il y a plusieurs siècles mais ont été peu à peu oubliés suite aux guerres, aux cataclysmes et à divers incidents fâcheux. Même les objets peu courants sont difficiles à créer. Par conséquent, nombre d'objets magiques sont des antiquités que l'on prend soins de protéger.

La rareté est un outil qui permet de comparer grossièrement la puissance d'un objet magique par rapport aux autres. Chaque catégorie de rareté correspond à un niveau de personnage, comme indiqué dans la table Raretés des objets magiques. Par exemple, un personnage ne trouve généralement pas un objet magique rare avant d'avoir atteint le niveau 5. Ceci dit, l'histoire de votre campagne peut jouer avec cette notion de rareté sans respecter ces limitations. Si vous voulez qu'un personnage de niveau 1 trouve un *anneau d'invisibilité*, qu'il en soit ainsi. Et il ne fait aucun doute que cet événement permettra de raconter une belle histoire.

Si votre campagne autorise le commerce d'objets magiques, la rareté peut aussi vous permettre de fixer leurs prix. En tant que MD, vous déterminez la valeur d'un objet magique en fonction de sa rareté. Des suggestions de valeur sont indiquées dans la table Raretés des objets magiques. La valeur d'un objet à utilisation unique, comme une potion ou un parchemin, est généralement égale à la moitié de celle d'un objet permanent de rareté identique.

Raretés des objets magiques

Rareté	Niveau de personnage	Valeur
Courant	1 ou plus	50–100 po
Peu courant	1 ou plus	101–500 po
Rare	5 ou plus	501–5 000 po
Très rare	11 ou plus	5 001–50 000 po
Légendaire	17 ou plus	50 001 po ou plus

Achat et vente

À moins que vous ne décidiez du contraire dans le cadre de votre campagne, la plupart des objets magiques sont si rares qu'il est impossible de les acheter. Les objets courants, comme les *potions de soins*, peuvent être proposées à la vente par un alchimiste, un herboriste ou un lanceur de sorts. Toutefois, il suffit rarement d'entrer simplement dans une boutique et de choisir un objet exposé sur une étagère. Le vendeur peut demander un service au lieu d'argent.

Dans une grande cité abritant une académie de magie ou un temple important, vus pouvez autoriser l'achat et la vente d'objets magiques. Si, dans votre monde, un grand nombre d'aventuriers partent en mission pour récupérer d'antiques objets magiques, leur commerce peut être plus répandu. Toutefois, comme dans le monde réel, le marché de ces objets peut s'apparenter à celui de l'art, avec ses ventes aux enchères uniquement accessibles sur invitation et les voleurs intéressés par ce type de marchandises.

La vente d'objets magiques est compliquée dans la plupart des mondes de D&D, surtout parce qu'il est difficile de trouver un acheteur. Plein de gens aimeraient posséder une épée magique mais peu d'entre eux peuvent se le permettre. Ceux ayant les moyens de s'acheter un tel objet dépensent leur argent pour se procurer des choses plus utiles. Le chapitre 6 « Entre les aventures » propose un moyen de gérer la vente d'objets magiques.

Dans votre campagne, les objets magiques peuvent être répandus au point d'être achetés et vendus, non sans quelques efforts, par des aventuriers. Ils peuvent être mis en vente dans des bazars ou dans des établissements de ventes aux enchères dans des sites fantastiques, comme la cité d'Airain, la métropole planaire de Sigil ou même dans des cités plus ordinaires. La vente d'objets magiques peut être hautement réglementée et permettre ainsi le développement d'un marché noir florissant. Les artisans pourraient fabriquer des objets magiques à l'intention de forces armées ou d'aventuriers, comme c'est le cas dans le monde d'Éberron. Vous pouvez également autoriser les personnages à créer leurs propres objets magiques, comme décrit dans le chapitre 6.

L'identification d'un objet magique

Certains objets magiques sont indiscernables de leurs équivalents non-magiques, tandis que d'autres déploient de manière visible leur nature magique. Quel que soit l'aspect d'un objet magique, le fait de le prendre en main permet de percevoir sa nature extraordinaire. La découverte d'un objet magique ne révèle toutefois pas automatiquement ses propriétés.

Le sort d'*identification* représente le moyen le plus rapide pour découvrir les propriétés d'un objet. Par ailleurs, un personnage peut se concentrer sur un objet magique et rester en contact physique avec lui pendant un court repos. À la fin de cette période de repos, le personnage prend connaissance des propriétés de l'objet et de la manière de les utiliser. Les potions sont une exception : il suffit de les goûter pour savoir quels sont leurs effets.

Un indice est parfois inscrit sur un objet magique et peut aider à déterminer ses propriétés. Le mot de commande permettant d'activer un anneau pourrait être gravé en lettres minuscules sur sa face interne, tandis qu'un motif de plumes gravé sur un autre pourrait amener à penser que c'est un *anneau de légèreté*.

Un personnage peut aussi porter un objet ou le tester de manière empirique pour découvrir des indices quant à ses propriétés. Par exemple, si un personnage enfile un *anneau de saut*, vous pourriez lui dire ceci : « Tu fais d'étranges petits sauts à chacun de tes pas ». Peut-être que le personnage tentera ensuite de sauter pour voir ce qu'il se passe. Vous pourrez alors lui révéler qu'il saute à une hauteur étonnamment élevée.

Variante : compliquer l'identification

Si vous voulez que les objets magiques restent un véritable mystère, songez à ce qu'il soit impossible d'identifier les propriétés d'un objet magique pendant un court repos. Restent alors le sort d'*identification*, les expérimentations ou un mélange de ces deux méthodes pour connaître leurs propriétés.

L'harmonisation

Une créature doit parfois sceller un pacte avec certains objets magiques avant de pouvoir utiliser leurs propriétés magiques. Ce pacte est appelé harmonisation et il faut parfois remplir certaines conditions. Si la condition est une classe, une créature doit appartenir à cette classe pour s'harmoniser avec l'objet (s'il

Trésor individuel : indice de dangerosité 0–4

d100	PC	PA	PE	PO	PP
01–30	5d6 (17)	—	—	—	—
31–60	—	4d6 (14)	—	—	—
61–70	—	—	3d6 (10)	—	—
71–95	—	—	—	3d6 (10)	—
96–00	—	—	—	—	1d6 (3)

Trésor individuel : indice de dangerosité 5–10

d100	PC	PA	PE	PO	pp
01–30	4d6×100 (1 400)	—	1d6×10 (35)	—	—
31–60	—	6d6×10 (210)	—	2d6×10 (70)	—
61–70	—	—	3d6×10 (105)	2d6×10 (70)	—
71–95	—	—	—	4d6×10 (140)	—
96–00	—	—	—	2d6×10 (70)	3d6 (10)

Trésor individuel : indice de dangerosité 11–16

d100	PC	PA	PE	PO	PP
01–20	—	4d6×100 (1 400)	—	1d6×100 (350)	—
21–35	—	—	1d6×100 (350)	1d6×100 (350)	—
36–75	—	—	—	2d6×100 (700)	1d6×10 (35)
76–00	—	—	—	2d6×100 (700)	2d6×10 (70)

Trésor individuel : indice de dangerosité 17 ou +

d100	PC	PA	PE	PO	PP
01–15	—	—	2d6×1 000 (7 000)	8d6×100 (2 800)	—
16–55	—	—	—	1d6×1 000 (3 500)	1d6×100 (350)
56–00	—	—	—	1d6×1 000 (3 500)	2d6×100 (700)

Trésors multiples : indice de dangerosité 0–4

	PC	PA	PE	PO	PP
Pièces	6d6×100 (2 100)	3d6×100 (1 050)	—	2d6×10 (70)	—

d100	Pierres précieuses ou Objets d'art	Objets magiques
01–06	—	—
07–16	2d6 (7) pierres précieuses de 10 po	—
17–26	2d4 (5) objets d'art de 25 po	—
27–36	2d6 (7) pierres précieuses de 50 po	—
37–44	2d6 (7) pierres précieuses de 10 po	Faites 1d6 jets dans la table A des objets magiques
45–52	2d4 (5) objets d'art de 25 po	Faites 1d6 jets dans la table A des objets magiques
53–60	2d6 (7) pierres précieuses de 50 po	Faites 1d6 jets dans la table A des objets magiques
61–65	2d6 (7) pierres précieuses de 10 po	Faites 1d4 jets dans la table B des objets magiques
66–70	2d4 (5) objets d'art de 25 po	Faites 1d4 jets dans la table B des objets magiques
71–75	2d6 (7) pierres précieuses de 50 po	Faites 1d4 jets dans la table B des objets magiques
76–78	2d6 (7) pierres précieuses de 10 po	Faites 1d4 jets dans la table C des objets magiques
79–80	2d4 (5) objets d'art de 25 po	Faites 1d4 jets dans la table C des objets magiques
81–85	2d6 (7) pierres précieuses de 50 po	Faites 1d4 jets dans la table C des objets magiques
86–92	2d4 (5) objets d'art de 25 po	Faites 1d4 jets dans la table F des objets magiques
93–97	2d6 (7) pierres précieuses de 50 po	Faites 1d4 jets dans la table F des objets magiques
98–99	2d4 (5) objets d'art de 25 po	Faites 1 jet dans la table G des objets magiques
00	2d6 (7) pierres précieuses de 50 po	Faites 1 jet dans la table G des objets magiques

Trésors multiples : indice de dangerosité 5–10

	PC	PA	PE	PO	PP
Pièces	2d6×100 (700)	2d6×1 000 (7 000)	—	6d6×100 (2 100)	3d6×10 (105)

d100	Pierres précieuses ou Objets d'art	Objets magiques
01–04	—	—
05–10	2d4 (5) objets d'art de 25 po	—
11–16	3d6 (10) pierres précieuses de 50 po	—
17–22	3d6 (10) pierres précieuses de 100 po	—
23–28	2d4 (5) objets d'art de 250 po	—
29–32	2d4 (5) objets d'art de 25 po	Faites 1d6 jets dans la table A des objets magiques
33–36	3d6 (10) pierres précieuses de 50 po	Faites 1d6 jets dans la table A des objets magiques
37–40	3d6 (10) pierres précieuses de 100 po	Faites 1d6 jets dans la table A des objets magiques
41–44	2d4 (5) objets d'art de 250 po	Faites 1d6 jets dans la table A des objets magiques
45–49	2d4 (5) objets d'art de 25 po	Faites 1d4 jets dans la table B des objets magiques
50–54	3d6 (10) pierres précieuses de 50 po	Faites 1d4 jets dans la table B des objets magiques
55–59	3d6 (10) pierres précieuses de 100 po	Faites 1d4 jets dans la table B des objets magiques
60–63	2d4 (5) objets d'art de 250 po	Faites 1d4 jets dans la table B des objets magiques
64–66	2d4 (5) objets d'art de 25 po	Faites 1d4 jets dans la table C des objets magiques
67–69	3d6 (10) pierres précieuses de 50 po	Faites 1d4 jets dans la table C des objets magiques
70–72	3d6 (10) pierres précieuses de 100 po	Faites 1d4 jets dans la table C des objets magiques
73–74	2d4 (5) objets d'art de 250 po	Faites 1d4 jets dans la table C des objets magiques
75–76	2d4 (5) objets d'art de 25 po	Faites 1 jet dans la table D des objets magiques
77–78	3d6 (10) pierres précieuses de 50 po	Faites 1 jet dans la table D des objets magiques
79	3d6 (10) pierres précieuses de 100 po	Faites 1 jet dans la table D des objets magiques
80	2d4 (5) objets d'art de 250 po	Faites 1 jet dans la table D des objets magiques
81–84	2d4 (5) objets d'art de 25 po	Faites 1d4 jets dans la table F des objets magiques
85–88	3d6 (10) pierres précieuses de 50 po	Faites 1d4 jets dans la table F des objets magiques
89–91	3d6 (10) pierres précieuses de 100 po	Faites 1d4 jets dans la table F des objets magiques
92–94	2d4 (5) objets d'art de 250 po	Faites 1d4 jets dans la table F des objets magiques
95–96	3d6 (10) pierres précieuses de 100 po	Faites 1d4 jets dans la table G des objets magiques
97–98	2d4 (5) objets d'art de 250 po	Faites 1d4 jets dans la table G des objets magiques
99	3d6 (10) pierres précieuses de 100 po	Faites 1 jet dans la table H des objets magiques
00	2d4 (5) objets d'art de 250 po	Faites 1 jet dans la table H des objets magiques

s'agit d'une classe de lanceur de sorts, un monstre remplit la condition s'il possède des emplacements de sort et utilise la liste de sorts de cette classe).

Une créature non-harmonisée avec un objet nécessitant une harmonisation bénéficie uniquement des avantages non-magiques conférés par l'objet, sauf précision inverse dans sa description. Par exemple, un bouclier magique nécessitant une harmonisation apporte les avantages d'un bouclier ordinaire à une créature non-harmonisée avec lui, mais aucune de ses propriétés magiques.

Une créature qui souhaite s'harmoniser avec un objet doit consacrer une période de court repos à se concentrer sur cet objet exclusivement, tout en restant en contact physique avec lui (cette période de court repos ne peut pas être consacrée à la découverte des propriétés de cet objet). La concentration peut se dérouler sous forme d'entraînement martial (dans le cas d'une arme), de méditation (dans le cas d'un objet merveilleux) ou d'une autre activité appropriée. Si le court repos est interrompu, la tentative d'harmonisation échoue. Sinon, à la fin du court repos, la créature comprend de manière intuitive comment activer les propriétés magiques de l'objet et apprend les éventuels mots de commande requis.

Un objet s'harmonise avec une seule créature à la fois, tandis qu'une même créature peut s'harmoniser avec trois objets magiques au maximum : elle rate automatiquement toute tentative d'harmonisation avec un quatrième objet, il lui faut d'abord dissiper son harmonisation avec l'un des trois objets précédents. De plus, une créature ne peut pas s'harmoniser avec plusieurs copies du même objet. Par exemple, une créature ne peut pas s'harmoniser avec plusieurs *anneaux de protection.*

L'harmonisation entre une créature et un objet se dissipe si cette créature ne remplit plus les prérequis d'harmonisation, si elle est séparée de l'objet de plus de 30 mètres pendant au moins 24 heures, si elle meurt ou encore si une autre créature s'harmonise avec l'objet. Une créature peut mettre volontairement un terme à son harmonisation en passant une période de court repos concentrée sur l'objet, à moins que celui-ci ne soit maudit.

Les objets maudits

Certains objets magiques portent en eux une malédiction susceptible de tourmenter leur détenteur, parfois longtemps après qu'ils aient arrêté de les utiliser. La description d'un objet magique précise s'il est maudit. La plupart des méthodes d'identification, y compris avec le sort d'*identification*, ne révèlent pas une malédiction de ce type, même si certaines légendes ou connaissances peuvent suggérer leur existence.

Trésors multiples : Indice de dangerosité 11–16

	PC	PA	PE	PO	PP
Pièces	—	—	—	4d6×1 000 (14 000)	5d6×100 (1 750)

d100	Pierres précieuses ou Objets d'art	Objets magiques
01–03	—	—
04–06	2d4 (5) objets d'art de 250 po	—
07–09	2d4 (5) objets d'art de 750 po	—
11–12	3d6 (10) pierres précieuses de 500 po	—
13–15	3d6 (10) pierres précieuses de 1 000 po	—
16–19	2d4 (5) objets d'art de 250 po	Faites 1d4 jets dans la table A et 1d6 jets dans la table B des objets magiques
20–23	2d4 (5) objets d'art de 750 po	Faites 1d4 jets dans la table A et 1d6 jets dans la table B des objets magiques
24–26	3d6 (10) pierres précieuses de 500 po	Faites 1d4 jets dans la table A et 1d6 jets dans la table B des objets magiques
27–29	3d6 (10) pierres précieuses de 1 000 po	Faites 1d4 jets dans la table A et 1d6 jets dans la table B des objets magiques
30–35	2d4 (5) objets d'art de 250 po	Faites 1d6 jets dans la table C des objets magiques
36–40	2d4 (5) objets d'art de 750 po	Faites 1d6 jets dans la table C des objets magiques
41–45	3d6 (10) pierres précieuses de 500 po	Faites 1d6 jets dans la table C des objets magiques
46–50	3d6 (10) pierres précieuses de 1 000 po	Faites 1d6 jets dans la table C des objets magiques
51–54	2d4 (5) objets d'art de 250 po	Faites 1d4 jets dans la table D des objets magiques
55–58	2d4 (5) objets d'art de 750 po	Faites 1d4 jets dans la table D des objets magiques
59–62	3d6 (10) pierres précieuses de 500 po	Faites 1d4 jets dans la table D des objets magiques
63–66	3d6 (10) pierres précieuses de 1 000 po	Faites 1d4 jets dans la table D des objets magiques
67–68	2d4 (5) objets d'art de 250 po	Faites 1 jet dans la table E des objets magiques
69–70	2d4 (5) objets d'art de 750 po	Faites 1 jet dans la table E des objets magiques
71–72	3d6 (10) pierres précieuses de 500 po	Faites 1 jet dans la table E des objets magiques
73–74	3d6 (10) pierres précieuses de 1 000 po	Faites 1 jet dans la table E des objets magiques
75–76	2d4 (5) objets d'art de 250 po	Faites 1 jet dans la table F et 1d4 jets dans la table G des objets magiques
77–78	2d4 (5) objets d'art de 750 po	Faites 1 jet dans la table F et 1d4 jets dans la table G des objets magiques
79–80	3d6 (10) pierres précieuses de 500 po	Faites 1 jet dans la table F et 1d4 jets dans la table G des objets magiques
81–82	3d6 (10) pierres précieuses de 1 000 po	Faites 1 jet dans la table F et 1d4 jets dans la table G des objets magiques
83–85	2d4 (5) objets d'art de 250 po	Faites 1d4 jets dans la table H des objets magiques
86–88	2d4 (5) objets d'art de 750 po	Faites 1d4 jets dans la table H des objets magiques
89–90	3d6 (10) pierres précieuses de 500 po	Faites 1d4 jets dans la table H des objets magiques
91–92	3d6 (10) pierres précieuses de 1 000 po	Faites 1d4 jets dans la table H des objets magiques
93–94	2d4 (5) objets d'art de 250 po	Faites 1 jet dans la table I des objets magiques
95–96	2d4 (5) objets d'art de 750 po	Faites 1 jet dans la table I des objets magiques
97–98	3d6 (10) pierres précieuses de 500 po	Faites 1 jet dans la table I des objets magiques
99–00	3d6 (10) pierres précieuses de 1 000 po	Faites 1 jet dans la table I des objets magiques

Une malédiction devrait être une surprise pour l'utilisateur de l'objet au moment où elle fait effet.

L'harmonisation avec un objet maudit ne peut pas être rompue intentionnellement. Il faut d'abord lever la malédiction, grâce à un sort de *délivrance des malédictions* par exemple.

Les catégories d'objets magiques

Chaque objet magique tombe dans une catégorie : anneaux, armes, armures, baguettes, bâtons, objets merveilleux, parchemins, potions ou sceptres.

Les anneaux

Les anneaux magiques offrent une diversité incroyable de pouvoirs à leurs chanceux détenteurs. Sauf indication contraire dans sa description, un anneau doit être porté au doigt ou sur un appendice similaire pour que sa magie opère.

Les armes

Qu'elles soient fabriquées dans un but abject ou forgées pour servir les plus hauts idéaux chevaleresques, les armes magiques sont convoitées par nombre d'aventuriers.

Le type de certaines armes magiques (épée longue ou arc long, par exemple) est spécifié dans leur description. Si aucun type n'est spécifié, vous pouvez le choisir ou le déterminer au hasard.

Les armures

À moins que le contraire ne soit indiqué dans sa description, il faut porter l'armure pour que sa magie opère

Le type de certaines armures magiques (cotte de mailles ou harnois, par exemple) est spécifié dans leur description. En l'absence de toute spécification, vous pouvez le choisir ou le déterminer au hasard.

Les baguettes

Une baguette magique fait entre 35 et 40 centimètres de long. Elle est en métal, en os ou en bois et l'une de ses extrémités est ornée de métal, d'un cristal, de pierre ou d'un autre matériau.

Les bâtons

Un bâton magique fait entre 1,50 et 1,80 mètre de long. L'aspect des bâtons est extrêmement varié : certains sont des tubes lisse au diamètre presque identique de bout en bout, d'autres sont tordus et noueux, certains sont en bois et d'autres encore sont taillés dans du cristal ou forgés dans le métal. En fonction du matériau dont il est fait, un bâton pèse entre 1 et 3,5 kilos.

Sauf mention contraire dans sa description, un bâton peut être utilisé comme l'arme du même nom.

Les objets merveilleux

Parmi les objets merveilleux, on trouve ceux que l'on porte comme un vêtement ou un accessoire vestimentaire (bottes, ceintures, capes, gants, entre autres) et divers bijoux ou objets décoratifs (amulettes, broches ou tiares, entre autres). Les sacs, tapis, boules de cristal, statuettes, cornes, instruments de musique et autres objets tombent également dans cette catégorie fourre-tout.

Les parchemins

La plupart des parchemins sont des sorts sous forme écrite, mais quelques-uns contiennent des incantations uniques qui offrent de puissantes protections. Quel que soit son contenu, un parchemin est un rouleau de papier, aux extrémités parfois fixées à des baguettes de bois, et généralement conservé dans un tube en ivoire, en jade, en cuir, en métal ou en bois.

Trésors multiples : Indice de dangerosité 17 et +

	PC	PA	PE	PO	PP
Pièces	—	—	—	12d6×1 000 (42 000)	8d6×1 000 (28 000)

d100	Pierres précieuses ou Objets d'art	Objets magiques
01–02	—	—
03–05	3d6 (10) pierres précieuses de 1 000 po	Faites 1d8 jets dans la table C des objets magiques
06–08	1d10 (5) objets d'art de 2 500 po	Faites 1d8 jets dans la table C des objets magiques
09–11	1d4 (2) objets d'art de 7 500 po	Faites 1d8 jets dans la table C des objets magiques
12–14	1d8 (4) pierres précieuses de 5 000 po	Faites 1d8 jets dans la table C des objets magiques
15–22	3d6 (10) pierres précieuses de 1 000 po	Faites 1d6 jets dans la table D des objets magiques
23–30	1d10 (5) objets d'art de 2 500 po	Faites 1d6 jets dans la table D des objets magiques
31–38	1d4 (2) objets d'art de 7 500 po	Faites 1d6 jets dans la table D des objets magiques
39–46	1d8 (4) pierres précieuses de 5 000 po	Faites 1d6 jets dans la table D des objets magiques
47–52	3d6 (10) pierres précieuses de 1 000 po	Faites 1d6 jets dans la table E des objets magiques
53–58	1d10 (5) objets d'art de 2 500 po	Faites 1d6 jets dans la table E des objets magiques
59–63	1d4 (2) objets d'art de 7 500 po	Faites 1d6 jets dans la table E des objets magiques
64–68	1d8 (4) pierres précieuses de 5 000 po	Faites 1d6 jets dans la table E des objets magiques
69	3d6 (10) pierres précieuses de 1 000 po	Faites 1d4 jets dans la table G des objets magiques
70	1d10 (5) objets d'art de 2 500 po	Faites 1d4 jets dans la table G des objets magiques
71	1d4 (2) objets d'art de 7 500 po	Faites 1d4 jets dans la table G des objets magiques
72	1d8 (4) pierres précieuses de 5 000 po	Faites 1d4 jets dans la table G des objets magiques
73–74	3d6 (10) pierres précieuses de 1 000 po	Faites 1d4 jets dans la table H des objets magiques
75–76	1d10 (5) objets d'art de 2 500 po	Faites 1d4 jets dans la table H des objets magiques
77–78	1d4 (2) objets d'art de 7 500 po	Faites 1d4 jets dans la table H des objets magiques
79–80	1d8 (4) pierres précieuses de 5 000 po	Faites 1d4 jets dans la table H des objets magiques
81–85	3d6 (10) pierres précieuses de 1 000 po	Faites 1d4 jets dans la table I des objets magiques
86–90	1d10 (5) objets d'art de 2 500 po	Faites 1d4 jets dans la table I des objets magiques
91–95	1d4 (2) objets d'art de 7 500 po	Faites 1d4 jets dans la table I des objets magiques
96–00	1d8 (4) pierres précieuses de 5 000 po	Faites 1d4 jets dans la table I des objets magiques

Un parchemin est un objet magique à utilisation unique. Quelle que soit la nature de la magie qu'il contient, il faut utiliser une action pour le lire et libérer sa magie. Un parchemin ne peut plus être réutilisé une fois sa magie invoquée. Ses inscriptions disparaissent et il tombe en poussière.

N'importe quelle créature capable de comprendre une langue écrite peut lire les inscriptions magiques rédigées sur un parchemin et tenter de l'activer.

Les potions

La catégorie des potions regroupe divers types de liquides magiques : des décoctions infusées à partir d'herbes enchantées, à l'eau puisée à une fontaine magique ou une source sacrée en passant par les huiles appliquées sur une créature ou un objet. La plupart des potions contiennent 30 centilitres de liquide.

Les potions sont des objets magiques à utilisation unique. Boire une potion ou la faire boire nécessite une action. Appliquer des huiles peut prendre plus de temps, comme indiqué dans leur description. Une potion ne s'utilise qu'une seule fois et fait effet dès sa consommation.

Les sceptres

Extrêmement ornementés ou aussi simples qu'un lourd cylindre, les sceptres magiques sont généralement faits en métal, en bois ou en os. Ils mesurent 60 à 90 centimètres de long, 2 à 3 centimètres d'épaisseur et pèsent 1 à 3 kilos.

Porter et manier des objets magiques

Certains objets doivent être portés ou maniés pour pouvoir utiliser leurs propriétés magiques. Un objet magique censé être porté doit être placé sur le corps de la manière prévue : les bottes se portent aux pieds, les gants aux mains, les chapeaux et les casques sur la tête et les anneaux aux doigts. Une armure magique doit être revêtue, un bouclier sanglé au bras, une cape fixée autour des épaules et une arme tenue en main.

Dans la plupart des cas, un objet magique qui n'est pas censé être porté peut être utilisé par n'importe quelle créature, quelle que soit sa taille ou sa carrure. Nombre de vêtements magiques s'adaptent ou s'ajustent d'eux-mêmes par magie à leur porteur. Il existe cependant quelques rares exceptions. Si l'histoire fournit une bonne raison pour qu'un objet soit uniquement utilisable par des créatures d'une taille ou d'une forme précise, vous pouvez décider qu'il ne s'ajuste pas. Par exemple, seuls des elfes pourraient porter une armure fabriquée par des drows tandis que les nains pourraient façonner des objets uniquement utilisables par des personnages dont la forme et la taille sont identiques à celles des membres de leur race.

Variante : mélanger des potions

Un personnage peut boire une potion pendant qu'il bénéficie des effets d'une autre ou déverser plusieurs potions dans un seul et même récipient. Les étranges ingrédients utilisés pour concocter les potions peuvent alors interagir de manière imprévisible.

Quand un personnage mélange deux potions, vous pouvez faire un jet dans la table Miscibilité des potions. Si plus de deux potions sont mélangées, faites un jet supplémentaire par potion au-delà de la deuxième et combinez les résultats. À moins qu'ils ne soient immédiats et évidents, révélez ces effets uniquement lorsqu'ils se font ressentir.

Miscibilité des potions

d100	Résultat
01	La mixture crée une explosion magique qui inflige 6d10 dégâts de force à la créature qui effectue le mélange et 1d10 dégâts de force à toutes les autres créatures situées à 1,50 mètre ou moins celle-ci.
02–08	La mixture devient un poison à ingestion dont le type est déterminé par le MD.
09–15	Les deux potions perdent leurs effets.
16–25	Une potion perd ses effets.
26–35	Les deux potions fonctionnent mais leur durée et leurs effets numériques sont diminués de moitié. Une potion ne produit aucun effet si on ne peut les réduire de moitié.
36–90	Les deux potions fonctionnent normalement.
91–99	La durée et les effets numériques d'une des potions sont doublés. Elles fonctionnent normalement si aucun de leurs effets ne peut être doublé.
00	Seule une potion fonctionne mais ses effets sont permanents. Choisissez l'effet le plus simple ou celui qui semble le plus amusant. Par exemple, une *potion de soins* pourrait augmenter de 4 le total maximum de points de vie de celui qui l'a bue tandis qu'une *huile de forme éthérée* pourrait piéger son utilisateur sur le plan éthéré de manière permanente. Si vous le souhaitez, un sort approprié, tel qu'une *dissipation de la magie* ou une *délivrance des malédictions*, peut mettre un terme à cet effet permanent.

Variante : incidents de parchemin

Un personnage qui tente de lancer un sort depuis un *parchemin magique* et rate sa tentative doit effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 10. Si le jet de sauvegarde est raté, faites un jet dans la table Incidents de parchemin.

Incidents de parchemin

d6	Résultat
1	Une surtension magique inflige 1d6 dégâts de force par niveau du sort à l'utilisateur du parchemin.
2	Le sort affecte l'utilisateur du parchemin ou un allié (déterminé au hasard) à la place de la cible prévue ou bien affecte une cible aléatoire à proximité si la cible originelle était l'utilisateur du parchemin.
3	Le sort affecte un endroit déterminé au hasard et situé à portée du sort.
4	Le sort produit l'effet contraire de celui normalement produit, mais il n'est ni nuisible ni avantageux. Par exemple, une *boule de feu* pourrait produire une zone de froid inoffensive.
5	L'utilisateur du parchemin souffre d'un effet mineur mais bizarre, en rapport avec le sort. Cet effet dure aussi longtemps que la durée initiale du sort ou 1d10 minutes pour les sorts aux effets instantanés. Par exemple, des volutes de fumée pourraient sortir des oreilles de l'utilisateur d'un parchemin sur lequel est inscrit un sort de *boule de feu* et ce, pendant 1d10 minutes.
6	Le sort s'active au bout de 1d12 heures. Si l'utilisateur du parchemin était la cible prévue, le sort prend effet normalement. S'il n'était pas la cible visée, le sort part dans la direction générale de la cible prévue, dans la limite qu'autorise de sa portée si la cible s'est déplacée.

Quand une créature non-humanoïde tente de porter un objet, à vous de décider si celui-ci fonctionne comme prévu. Un anneau peut fonctionner une fois placé sur un tentacule, mais un yuan-ti avec une queue semblable à celle d'un serpent en guise de jambes ne peut pas porter de bottes.

Plusieurs objets du même type

Faites appel à votre bon sens pour déterminer s'il est possible de porter plus d'un objet magique du même type. Un personnage peut normalement porter, au maximum, une paire de chaussures, une paire de gants ou de gantelets d'armes, une paire de brassards, une armure, un couvre-chef et une cape. Des exceptions sont possibles, si vous le souhaitez : un personnage pourrait, par exemple, porter une tiare sous un casque ou deux capes superposées.

Les objets appariés

Les objets appariés, comme les bottes, les brassards, les gantelets d'armes et les gants, octroient leurs avantages uniquement si les deux objets formant la paire sont portés. Par exemple, un personnage peut porter une *botte de marche et de saut* à un pied et une *botte elfique* à l'autre, mais aucun des deux objets ne lui octroiera ses avantages.

L'activation d'un objet magique

Pour activer certains objets magiques, leur détenteur doit effectuer une action spéciale, comme tenir l'objet en main ou murmurer un mot de commande. La description des catégories d'objets ou de certains objets particuliers précise comment les activer. Certains objets appliquent une ou plusieurs des règles suivantes en ce qui concerne leur activation.

S'il faut effectuer une action pour activer un objet, cette action ne fait pas partie de l'action utiliser un objet. Un roublard ne pourra donc pas utiliser l'aptitude mains lestes pour activer l'objet.

Les mots de commande

Un mot de commande est un mot ou une phrase à prononcer pour que l'objet fonctionne. Un objet magique qui nécessite la prononciation d'un mot de commande précis ne peut pas être activé dans une zone où les sons sont entièrement étouffés, comme dans la zone créée par un sort de *silence*.

Les objets à utilisation unique

Certains objets ne s'utilisent qu'une seule fois et sont dépensés une fois activés. Par exemple, une potion ou un élixir doit être avalé et une huile appliquée sur le corps. Les inscriptions sur un parchemin disparaissent une fois lues. La magie d'un objet à utilisation unique disparait une fois utilisée.

Les formules des objets magiques

Une formule explique comment créer un objet magique donné. Elle peut être une excellente récompense si vous autorisez les personnages-joueurs à créer des objets magiques, comme décrit dans le chapitre 6 « Entre les aventures ».

Vous pouvez donner une formule en récompense, à la place d'un objet magique. Généralement inscrite dans un livre ou sur un parchemin, la formule est d'une rareté d'un cran supérieur à l'objet qu'elle permet de créer. Par exemple, la formule d'un objet magique courant est peu courante. Il n'existe aucune formule permettant de créer des objets légendaires.

Si la création des objets magiques est chose courante dans votre campagne, la catégorie de rareté d'une formule peut être identique à celle de l'objet qu'elle permet de créer. Les formules des objets courants et peu courants pourraient même être à vendre et leur prix serait alors le double de celui de l'objet magique correspondant.

Les sorts

Certains objets magiques permettent à leurs utilisateurs de lancer des sorts par leur biais. Ces sorts sont lancés au niveau le plus bas possible, ils ne dépensent aucun des emplacements de sort de l'utilisateur et ne nécessitent aucune composante, sauf indication contraire dans la description de l'objet. Le temps d'incantation, la portée et la durée des sorts restent les mêmes et l'utilisateur de l'objet doit se concentrer si un sort donné exige de la concentration. Nombre d'objets, comme les potions, ne nécessitent aucune incantation et confèrent les effets d'un sort, en appliquant sa durée habituelle. Certains objets font exceptions à cette règle et modifient le temps d'incantation, la durée ou d'autres aspects d'un sort.

Avec certains objets magiques, comme les bâtons, l'utilisateur doit appliquer sa caractéristique d'incantation quand il lance un sort par le biais de l'objet. S'il possède plusieurs caractéristiques d'incantation, il choisit celle utilisée avec l'objet. S'il ne possède aucune caractéristique d'incantation (un roublard avec l'aptitude Utilisation d'objets magiques, par exemple), on considère que son modificateur de caractéristique d'incantation est égal à +0 lorsqu'il utilise l'objet et qu'il applique son bonus de maîtrise.

Les charges

Certains objets magiques possèdent des charges qu'il faut dépenser pour activer leurs propriétés. Le nombre de charges restantes que contient un objet est révélé quand on lui lance un sort d'*identification* ou quand une créature s'harmonise avec lui. De plus, quand un objet récupère des charges, la créature harmonisée sait combien de charges il recouvre.

La résistance des objets magiques

La plupart des objets magiques sont des œuvres artisanales de première qualité. En associant les talents des artisans à des techniques de renforcement magique, l'objet magique est au moins aussi solide que son équivalent non-magique. La majeure partie des objets magiques, à l'exception des potions et des parchemins, bénéficient d'une résistance à tous les types de dégâts. Les artefacts sont pratiquement indestructibles, obligeant à recourir des moyens extraordinaires pour les détruire.

Les caractéristiques spéciales

Vous pouvez davantage distinguer un objet magique en songeant à son histoire. Qui l'a créé ? Quelque chose d'inhabituel s'est-il produit lors du processus de fabrication ? Pourquoi a-t-il été créé et comment était-il utilisé à l'origine ? Quelles bizarreries magiques mineures font de lui un objet différent de ceux de son type ? Les réponses à ces questions peuvent vous aider à transformer un objet magique générique, comme une *épée longue +1*, en une découverte plus intrigante.

Les tables qui suivent peuvent vous aider à répondre à ces questions. Faites des jets dans autant de tables que désiré. Certains résultats sont plus sensés que d'autres dans le cas de certains objets. Plusieurs objets magiques sont créés par un type particulier de créatures. Par exemple, une *cape elfique* est fabriquée par les elfes, et non les nains. Si vous obtenez un résultat absurde, faites un autre jet, choisissez un résultat plus convenable ou inspirez-vous des détails obtenus pour inventer vos propres réponses.

Variante : les baguettes qui ne se rechargent pas

Une baguette classique contient des charges que l'on dépense en les utilisant. Si vous voulez que les baguettes restent une ressource limitée, décidez que certaines ne peuvent pas récupérer leurs charges. Augmentez, si vous le souhaitez, le nombre de charges que contient une baguette à la base, jusqu'à un maximum de 25. Ces charges ne sont jamais récupérées une fois dépensées.

Qui a créé l'objet ou à l'intention de qui a-t-il été créé ?

d20	Créateur ou utilisateur prévu
1	**Aberration.** Ce sont les aberrations qui, lors des temps anciens, ont créé l'objet, sans doute à l'intention des plus capables de leurs esclaves humanoïdes. L'objet semble bouger quand on le regarde du coin de l'œil.
2–4	**Humain.** L'objet a été créé lors de l'âge d'or d'un royaume humain déchu ou il est lié à un humain des légendes. Il peut être gravé de mots dans une langue morte ou de symboles dont la signification s'est perdue dans les limbes du temps.
5	**Céleste.** L'objet pèse deux fois moins lourd que la normale et sur lui sont inscrits des ailes de plumes, des soleils et divers autres symboles du bien. Les fiélons abhorrent sa proximité.
6	**Dragon.** L'objet est fabriqué avec les écailles et les griffes d'un dragon, peut être incrusté de pierreries et de métaux prélevés dans son trésor. Il chauffe légèrement quand un dragon approche à 36 mètres ou moins de lui.
7	**Drow.** L'objet pèse deux fois moins lourd que la normale. Il est noir et parfois orné d'araignées et de toiles en l'honneur de Lolth. Il peut souffrir de dysfonctionnements ou se désintégrer s'il est exposé pendant au moins 1 minute à la lumière du soleil.
8–9	**Nain.** L'objet est solide et des runes naines sont inscrites à sa surface. Il peut être associé à un clan désireux de le ramener dans sa grande demeure ancestrale.
10	**Air élémentaire.** L'objet pèse deux fois moins lourd que la normale et semble creux. S'il est en tissu, celui-ci est diaphane.
11	**Terre élémentaire.** Cet objet est souvent fait de pierre. Les éléments en tissu ou en cuir sont incrustés de pierres consciencieusement polies.
12	**Feu élémentaire.** L'objet est chaud au toucher et les parties métalliques se composent de fer noir. Des symboles de flammes couvrent sa surface. Les nuances de rouge et d'orange prédominent.
13	**Eau élémentaire.** Des écailles de poisson lustrées remplacent les parties en tissu ou en cuir de l'objet. Les parties métalliques sont remplacées par des coquillages et du corail traité pour devenir aussi résistant que l'acier.
14–15	**Elfe.** L'objet pèse deux fois moins lourd que la normale. Il est orné des symboles de la nature : feuilles, plantes grimpantes, étoiles et autres.
16	**Fée.** Cet objet de confection exquise se compose de matériaux de première qualité. Il luit légèrement s'il est exposé à la lumière de la lune et produit alors une faible lumière sur un rayon de 1,50 mètre. Les parties habituellement en fer ou en acier sont remplacées par de l'argent ou du mithral.
17	**Fiélon.** L'objet est fait en fer noir ou en corne, gravé de runes. Les parties en tissu ou en cuir sont en peau ou en cuir de fiélon. Il est chaud au toucher et ses surfaces sont couvertes de visages grimaçants ou d'horribles runes. Les célestes trouvent sa proximité répugnante.
18	**Géant.** L'objet est plus grand que ses équivalents ordinaires et a été créé par des géants, à l'intention de leurs alliés plus petits.
19	**Gnome.** La qualité de l'objet paraît ordinaire et il paraît éventuellement usé. Il peut aussi comporter des engrenages et des éléments mécaniques ne participant pas nécessairement à son fonctionnement.
20	**Mort-vivant.** L'objet montre des représentations de la mort, comme des ossements et des crânes. Certaines parties peuvent se révéler être des éléments de cadavres. Il est froid au toucher.

Quels sont les détails de son histoire ?

d8	Histoire
1	**Ésotérique.** L'objet a été créé par un ordre ancien d'incantateurs dont le symbole est inscrit sur la surface.
2	**Fléau.** L'objet est le produit des ennemis d'une culture ou d'un type de créatures. Celles-ci peuvent reconnaitre l'objet et considérer celui qui le porte comme un ennemi.
3	**Héroïque.** Un grand héros détenait autrefois l'objet. Quiconque connaît un tant soit peu l'histoire de l'objet s'attend à ce que le nouveau détenteur accomplisse de grands exploits.
4	**Honorifique.** L'objet a été fabriqué pour une occasion spéciale. Toutes ses surfaces sont recouvertes de gemmes incrustées, d'or et de platine plaqués ou en filigranes.
5	**Prophétie.** L'objet est le sujet d'une prophétie : le destin de son détenteur jouera un rôle essentiel lors de futurs événements. Quelqu'un souhaite jouer ce rôle et peut vouloir voler l'objet ou empêcher que la prophétie ne se réalise en tuant son détenteur.
6	**Religieux.** L'objet est utilisé lors de cérémonies religieuses dédiées à une divinité particulière. Des symboles sacrés sont inscrits sur ses surfaces. Les fidèles du dieu pourraient vouloir persuader son détenteur d'en faire don à un temple, le voler et le garder pour eux ou faire célébrer son utilisation par un clerc ou un paladin servant leur divinité.
7	**Sinistre.** Cet objet est lié à un haut-fait emprunt d'une extrême malveillance, tel qu'un massacre ou un assassinat. Il pourrait porter un nom ou être étroitement associé à un scélérat, qui l'a déjà utilisé auparavant. Quiconque connaît l'histoire de cet objet aura tendance à considérer son détenteur avec suspicion.
8	**Symbole de pouvoir.** Cet objet était autrefois utilisé comme insigne royal ou symbole de haute responsabilité. Son précédent détenteur ou ses descendants pourraient vouloir le récupérer ou quelqu'un pourrait se méprendre en prenant le nouveau détenteur pour l'héritier légitime de l'objet.

Quelle propriété mineure possède-t-il ?

d20	Propriété mineure
1	**Fanal.** Le détenteur peut utiliser une action bonus pour que l'objet diffuse de la lumière vive sur un rayon de 3 mètres et faible sur un rayon de 3 mètres de plus ou pour éteindre cette lumière.
2	**Boussole.** Le détenteur peut utiliser une action bonus pour savoir où est le nord.
3	**Objection de conscience.** L'objet décuple le cas de conscience d'un détenteur qui assiste à un acte malveillant ou en entreprend un.
4	**Fouisseur.** Sous terre, le détenteur de l'objet sait toujours à quelle profondeur il se situe et dans quelle direction se trouve l'escalier, la rampe ou l'autre moyen de remonter le plus proche.
5	**Impeccable.** L'objet est toujours propre.
6	**Protecteur.** L'objet murmure des avertissements à son détenteur, ce qui lui confère un bonus de +2 à l'initiative s'il n'est pas neutralisé.
7	**Harmonieux.** L'harmonisation avec cet objet ne prend qu'une minute.
8	**Message secret.** Un message est caché quelque part dans l'objet. Il pourrait n'être visible qu'à une période précise de l'année, sous la lumière d'une phase précise de la lune ou dans un site particulier.
9	**Clé.** L'objet sert à ouvrir un contenant, une pièce, une chambre-forte ou un passage quelconque.
10	**Langue.** Le détenteur peut parler et comprendre une langue choisie par le MD tant qu'il garde l'objet sur lui.
11	**Sentinelle.** Choisissez un type de créatures : ce sont les ennemis du créateur de l'objet. Ce dernier luit faiblement quand les créatures de ce type s'approchent à 36 mètres ou moins de lui.
12	**Chanteur.** Quand l'objet est utilisé pour frapper un ennemi, son détenteur entend les bribes d'une vieille chanson.
13	**Matériau étrange.** L'objet se compose d'un matériau bizarre, étant donné sa fonction. Sa solidité n'est pas affectée.
14	**Tempéré.** Le détenteur ne subit aucun inconvénient tant que la température ne descend pas en-dessous de –30°C ou ne grimpe pas au-dessus de 50°C.
15	**Incassable.** L'objet ne peut pas se casser. Il faut recourir à une méthode spéciale pour le détruire.
16	**Chef de guerre.** Le détenteur peut utiliser une action pour que sa voix porte parfaitement jusqu'à 90 mètres jusqu'à la fin de son prochain tour.
17	**Flottant.** L'objet flotte sur l'eau ou d'autres liquides. Son détenteur est avantagé lors des tests de Force (Athlétisme) effectués pour nager.
18	**Méchant.** Quand le détenteur de l'objet a l'occasion d'agir d'une façon malveillante ou égoïste, l'objet le pousse à passer à l'acte.
19	**Illusion.** La magie des illusions imprègne l'objet, ce qui lui permet de modifier légèrement son aspect selon le bon vouloir de son détenteur. Ces modifications ne changent pas la façon dont l'objet est revêtu, porté ou manié et n'ont aucun effet sur ses autres propriétés magiques. Par exemple, le porteur d'une robe rouge pourrait changer sa couleur en bleu ou changer l'aspect de l'or d'un anneau en ivoire. L'objet retrouve son aspect normal quand personne ne le porte.
20	Faites deux jets et relancez les 20 obtenus.

Est-il bizarre ?

d12	Bizarrerie
1	**Bienheureux.** En possession de cet objet, le détenteur se sent chanceux et confiant en l'avenir. Des papillons et autres créatures inoffensives peuvent venir folâtrer à proximité de l'objet.
2	**Confiant.** L'objet aide son détenteur à prendre confiance en lui.
3	**Avide.** La richesse matérielle devient l'obsession du détenteur de cet objet.
4	**Fragile.** L'objet s'émiette, s'effrite, se fissure ou s'abîme quand il est utilisé, porté ou manié. Cette bizarrerie n'a aucun effet sur ses propriétés mais l'objet paraît usé et toujours abîmé.
5	**Affamé.** Les propriétés magiques de cet objet fonctionnent uniquement lorsque le sang d'un humanoïde a été versé dessus lors des 24 dernières heures. Une goutte de sang suffit pour cela.
6	**Bruyant.** L'objet produit un bruit fort (un bruit métallique, un cri ou un retentissement de gong) quand on l'utilise.
7	**Métamorphique.** L'objet change régulièrement et légèrement d'aspect, vraisemblablement de manière aléatoire. Son détenteur ne contrôle absolument rien de ces altérations mineures qui n'ont aucun impact sur l'utilisation de l'objet.
8	**Marmonnant.** L'objet grommelle et marmonne. Une créature qui écoute attentivement l'objet pourrait apprendre quelque chose d'utile.
9	**Douloureux.** Le détenteur ressent un spasme de douleur inoffensif quand il utilise l'objet.
10	**Possessif.** L'objet exige d'être harmonisé dès qu'il est porté ou revêtu et interdit à son détenteur de s'harmoniser avec d'autres objets. (Les autres objets déjà harmonisés avec lui le restent tant que l'harmonisation n'est pas rompue).
11	**Répugnant.** Le détenteur répugne à entrer en contact avec l'objet et ne se sent jamais vraiment bien lorsqu'il le porte sur lui.
12	**Paresseux.** Le détenteur de cet objet se sent ramolli et léthargique. Une fois harmonisé avec l'objet, ses périodes de long repos durent 10 heures.



Les objets magiques aléatoires

Lorsque vous utilisez la table Trésors multiples pour déterminer au hasard en quoi consiste le contenu d'une cache aux trésors et que les résultats de vos jets indiquent la présence d'un ou plusieurs objets magiques, vous pouvez déterminer chaque objet magique par un jet dans la ou les table(s) appropriées suivantes.

Table A des objets magiques

d100	Objet magique
01–50	Potion de soins
51–60	Parchemin magique (tour de magie)
61–70	Potion d'escalade
71–90	Parchemin magique de niveau 1
91–94	Parchemin magique de niveau 2
95–98	Potion de soins supérieurs
99	Sac sans fond
00	Globe à la dérive

Table B des objets magiques

d100	Objet magique
01–15	Potion de soins supérieurs
16–22	Potion de souffle enflammé
23–29	Potion de résistance
30–34	Munition +1
35–39	Potion d'amitié avec les animaux
40–44	Potion de force du géant des collines
45–49	Potion d'agrandissement
50–54	Potion de respiration aquatique
55–59	Parchemin magique de niveau 2
60–64	Parchemin magique de niveau 3
65–67	Sac sans fond
68–70	Baume de Keoghtom
71–73	Huile d'insaisissabilité
74–75	Poussière de disparition
76–77	Poussière d'assèchement
78–79	Poussière à éternuer
80–81	Gemme élémentaire
82–83	Philtre d'amour
84	Cruche alchimique
85	Capuchon de respiration aquatique
86	Cape de la raie manta
87	Globe à la dérive
88	Lunettes du nyctalope
89	Heaume de compréhension des langages
90	Sceptre inamovible
91	Lanterne de révélation
92	Armure de matelot
93	Armure de mithral
94	Potion de poison
95	Anneau de nage
96	Robe d'objets pratiques
97	Corde d'escalade
98	Selle du cavalier
99	Baguette de détection de la magie
00	Baguette des secrets

Table C des objets magiques

d100	Objet magique
01–15	Potion de soins supérieurs
16–22	Parchemin magique de niveau 4
23–27	Munition +2
28–32	Potion de clairvoyance
33–37	Potion de rétrécissement
38–42	Potion de forme gazeuse
43–47	Potion de force du géant du givre
48–52	Potion de force du géant des pierres
53–57	Potion d'héroïsme
58–62	Potion d'invulnérabilité
63–67	Potion de lecture des pensées
68–72	Parchemin magique de niveau 5
73–75	Élixir de santé
76–78	Huile éthérée
79–81	Potion de force du géant du feu
82–84	Plume de Quaal
85–87	Parchemin de protection
88–89	Sac de haricots
90–91	Perle de force
92	Carillon d'ouverture
93	Carafe intarissable
94	Lentilles de netteté
95	Bateau pliable
96	Havresac magique d'Hévard
97	Fers de rapidité
98	Collier de boules de feu
99	Amulette de santé
00	Pierres messagères

Table D des objets magiques

d100	Objet magique
01–20	Potion de soins supérieurs
21–30	Potion d'invisibilité
31–40	Potion de vitesse
41–50	Parchemin magique de niveau 6
51–57	Parchemin magique de niveau 7
58–62	Munition +3
63–67	Huile d'affûtage
68–72	Potion de vol
73–77	Potion de force du géant des nuages
78–82	Potion de longévité
83–87	Potion de vitalité
88–92	Parchemin magique de niveau 8
93–95	Fers du zéphyr
96–98	Pigments merveilleux de Nolzur
99	Sac affamé
00	Puits portatif

Table E des objets magiques

d100	Objet magique
01–30	Parchemin magique de niveau 8
31–55	Potion de force du géant des tempêtes
56–70	Potion de soins supérieurs
71–85	Parchemin magique de niveau 9
86–93	Solvant universel
94–98	Flèche tueuse
99–00	Colle universelle



Table F des objets magiques

d100	Objet magique
01–15	Arme +1
16–18	Bouclier +1
19–21	Bouclier sentinelle
22–23	Amulette d'antidétection
24–25	Bottes elfiques
26–27	Bottes de marche et de saut
28–29	Bracelets d'archer
30–31	Broche de protection
32–33	Balai volant
34–35	Cape elfique
36–37	Cape de protection
38–39	Gantelets de puissance d'ogre
40–41	Chapeau de déguisement
42–43	Javeline de foudre
44–45	Perle de puissance
46–47	Sceptre du gardien des pactes +1
48–49	Chaussons de l'araignée
50–51	Bâton de la vipère
52–53	Bâton du python
54–55	Épée vengeresse
56–57	Trident de domination aquatique
58–59	Baguette de projectiles magiques
60–61	Baguette du mage de guerre +1
62–63	Baguette entoilée
64–65	Arme vigilante
66	Armure en adamantium (cotte de mailles)
67	Armure en adamantium (chemise de mailles)
68	Armure en adamantium (armure d'écailles)
69	Sac à malices (gris)
70	Sac à malices (rouille)
71	Sac à malices (brun)
72	Bottes des contrées hivernales
73	Diadème de destruction
74	Cartes d'illusion
75	Bouteille fumigène
76	Regard charmeur
77	Œil de lynx
78	Figurine merveilleuse (corbeau d'argent)
79	Gemme lumineuse
80	Gants piégeurs de projectiles
81	Gants de nage et d'escalade
82	Gants de cambrioleur
83	Bandeau d'intelligence
84	Heaume de télépathie
85	Instrument de barde (luth de Doss)
86	Instrument de barde (bandore de Fochlucan)
87	Instrument de barde (cistre de Mac-Fuirmidh)
88	Médaillon des pensées
89	Collier d'adaptation
90	Amulette de cicatrisation
91	Flûte terrifiante
92	Flûte des égouts
93	Anneau de saut
94	Anneau de protection mentale
95	Anneau de chaleur
96	Anneau de marche sur l'eau
97	Carquois d'Ehlonna
98	Pierre porte-bonheur
99	Éventail enchanté
00	Bottes ailées



Table G des objets magiques

d100	Objet magique
01–11	Arme +2
12–14	Figurine merveilleuse (lancez un d8)
	1 griffon de bronze
	2 mouche d'ébène
	3 lions d'or
	4 chèvres d'ivoire
	5 éléphant de marbre
	6–7 chien d'onyx
	8 chouette de serpentine
15	Armure d'adamantium (cuirasse)
16	Armure d'adamantium (clibanion)
17	Amulette de bonne santé
18	Armure de vulnérabilité
19	Bouclier antiprojectiles
20	Ceinturon des nains
21	Ceinturon de force du géant des collines
22	Hache du berserker
23	Bottes de lévitation
24	Bottes de rapidité
25	Bol de contrôle des élémentaires de l'eau
26	Bracelets de défense
27	Brasero de contrôle des élémentaires de feu
28	Cape de prestidigitateur
29	Encensoir de contrôle des élémentaires de l'air
30	Armure, cotte de mailles +1
31	Armure de résistance (cotte de mailles)
32	Armure, chemise de mailles +1
33	Armure de résistance (chemise de mailles)
34	Cape de déplacement
35	Cape de la chauve-souris
36	Cube de force
37	Forteresse instantanée de Daern
38	Dague venimeuse
39	Menottes dimensionnelles
40	Tueuse de dragon
41	Chemise de mailles elfique
42	Épée ardente
43	Gemme de vision
44	Tueuse de géant
45	Cuir cloutée glamour
46	Heaume de téléportation
47	Cor de destruction
48	Cor du Valhalla (argent ou cuivre)
49	Instrument de barde (mandoline de Canaith)
50	Instrument de barde (lyre de Cli)
51	Pierre de Ioun (vigilance)
52	Pierre de Ioun (protection)
53	Pierre de Ioun (réserve)
54	Pierre de Ioun (nourriture)
55	Liens de fer de Bilarro
56	Armure, armure de cuir +1
57	Armure de résistance (armure de cuir)
58	Masse d'anéantissement
59	Masse destructrice
60	Masse terrifiante
61	Manteau de résistance aux sorts
62	Chapelet
63	Amulette antidote
64	Anneau d'influence animale
65	Anneau de dérobade
66	Anneau de légèreté
67	Anneau d'action libre
68	Anneau de protection
69	Anneau de résistance
70	Anneau de stockage de sort
71	Anneau du bélier
72	Anneau de vision aux rayons X
73	Robe aux yeux multiples
74	Sceptre de suzeraineté
75	Sceptre de gardien des pactes +2
76	Corde d'enchevêtrement
77	Armure, amure d'écailles +1
78	Armure de résistance (armure d'écailles)
79	Bouclier +2
80	Bouclier d'attraction des projectiles
81	Bâton d'envoûtement
82	Bâton de guérison
83	Bâton du grand essaim
84	Bâton des forêts
85	Bâton de flétrissement
86	Pierre de contrôle des élémentaires de la terre
87	Épée radieuse
88	Épée voleuse de vie
89	Épée incisive
90	Sceptre-tentacule
91	Arme vicieuse
92	Baguettes des entraves
93	Baguette de détection de l'ennemi
94	Baguette de terreur
95	Baguette de boules de feu
96	Baguette d'éclairs
97	Baguette de paralysie
98	Baguette de mage de guerre +2
99	Baguette merveilleuse
00	Ailes de vol

Balais volant

Table H des objets magiques

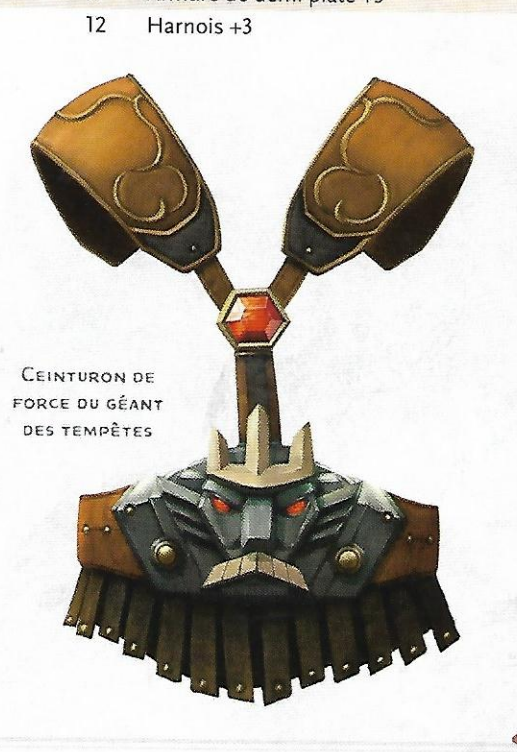
d100	Objet magique
01–10	Arme +3
11–12	Amulette des plans
13–14	Tapis volant
15–16	Boule de cristal (exemplaire très rare)
17–18	Anneau de régénération
19–20	Anneau de feu d'étoiles
21–22	Anneau de télékinésie
23–24	Robe de couleurs étincelantes
25–26	Robe aux étoiles
27–28	Sceptre d'absorption
29–30	Sceptre de vigilance
31–32	Sceptre de sécurité
33–34	Sceptre du gardien des pactes +3
35–36	Cimeterre de célérité
37–38	Bouclier +3
39–40	Bâton de feu
41–42	Bâton de givre
43–44	Bâton de puissance
45–46	Bâton de combat
47–48	Bâton de tonnerre et de foudre
49–50	Épée tranchante
51–52	Baguette de métamorphose
53–54	Baguette du mage de guerre +3
55	Armure d'adamantium (armure de demi plate)
56	Armure d'adamantium (harnois)
57	Bouclier animé
58	Ceinturon de force du géant du feu
59	Ceinturon de force du géant du givre (ou des pierres)
60	Armure, cuirasse +1
61	Armure de résistance (cuirasse)
62	Cierge d'invocation
63	Armure, cotte de mailles +2
64	Armure, chemise de mailles +2
65	Cape de l'arachnide
66	Épée dansante
67	Armure démoniaque
68	Armure d'écailles de dragon
69	Harnois nain
70	Marteau de lancer nain
71	Bouteille éfrit
72	Figurine merveilleuse (destrier d'obsidienne)
73	Fer gelé
74	Heaume scintillant
75	Cor du Valhalla (bronze)
76	Instrument de barde (harpe d'Anstruth)
77	Pierre de Ioun (absorption)
78	Pierre de Ioun (agilité)
79	Pierre de Ioun (vigueur)
80	Pierre de Ioun (intuition)
81	Pierre de Ioun (intellect)
82	Pierre de Ioun (dirigeant)
83	Pierre de Ioun (force)
84	Armure, armure de cuir +2
85	Manuel de bonne santé
86	Manuel d'exercices physiques
87	Manuel des golems
88	Manuel de vivacité
89	Miroir d'emprisonnement
90	Voleuse de vie
91	Arc du serment
92	Armure, armure d'écailles +2
93	Bouclier de protection contre la magie
94	Armure, clibanion +1
95	Armure de résistance (clibanion)
96	Armure, armure de cuir clouté +1
97	Armure de résistance (armure de cuir clouté)
98	Traité de perspicacité
99	Traité d'autorité et d'influence
00	Traité de compréhension


Manuel des golems de fer

Armure d'écailles de dragon

Table I des objets magiques

d100	Objet magique
01–05	Protectrice
06–10	Marteau de tonnerre
11–15	Lame porte-bonheur
16–20	Épée de réponse
21–23	Vengeresse sacrée
24–26	Anneau de convocation de djinn
27–29	Anneau d'invisibilité
30–32	Anneau de renvoi des sorts
33–35	Sceptre de puissance seigneuriale
36–38	Bâton du thaumaturge
39–41	Épée vorpale
42–43	Ceinturon de force du géant des nuages
44–45	Armure, cuirasse +2
46–47	Armure, cotte de mailles +3
48–49	Armure, chemise de mailles +3
50–51	Cape d'invisibilité
52–53	Boule de cristal (exemplaire légendaire)
54–55	Armure, armure demi plate +1
56–57	Flasque de fer
58–59	Armure, armure de cuir +3
60-61	Armure, harnois +1
62–63	Robe de l'archimage
64–65	Sceptre de résurrection
66–67	Armure, armure d'écailles +1
68–69	Scarabée de protection
70–71	Armure, clibanion +2
72–73	Armure, armure de cuir clouté +2
74–75	Puits des mondes
76	Armure magique (lancez un d12)
	1–2 Armure de demi plate +2
	3–4 Harnois +2
	5–6 Armure de cuir clouté +3
	7–8 Cuirasse +3
	9-10 Clibanion +3
	11 Armure de demi plate +3
	12 Harnois +3
77	Submersible de Kwalish
78	Armure d'invulnérabilité
79	Ceinturon de force du géant des tempêtes
80	Portail cubique
81	Cartes merveilleuses
82	Cotte de mailles éfrit
83	Armure de résistance (demi plate)
84	Cor du Valhalla (fer)
85	Instrument de barde (harpe d'Ollamh)
86	Pierre de Ioun (absorption supérieure)
87	Pierre de Ioun (maîtrise)
88	Pierre de Ioun (régénération)
89	Harnois éthéré
90	Harnois de résistance
91	Anneau de contrôle des élémentaires de l'air
92	Anneau de contrôle des élémentaires de la terre
93	Anneau de contrôle des élémentaires du feu
94	Anneau de triple souhait
95	Anneau de contrôle des élémentaires de l'eau
96	Sphère d'annihilation
97	Talisman du bien ultime
98	Talisman de la sphère
99	Talisman du mal ultime
00	Tome de la langue nouée


Ceinturon de force du géant des tempêtes


Cierge d'invocation

Harnois de résistance

Objets magiques de A à Z

Les objets magiques sont présentés dans l'ordre alphabétique. La description d'un objet magique donne son nom, sa catégorie, sa rareté et ses propriétés magiques

Ailes de vol

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande, ce qui la transforme en une paire d'ailes de chauve-souris ou d'oiseau qui se déploient dans votre dos, pendant 1 heure ou jusqu'à ce que vous prononciez de nouveau le mot de commande par une action. Les ailes vous procurent une vitesse de vol de 18 mètres. Quand elles disparaissent, vous devez attendre 1d12 heures avant de pouvoir les réutiliser.

Amulette d'antidétection

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

La magie de divination ne peut vous détecter tant que vous portez cette amulette autour du cou. Cette magie et ses effets ne peuvent plus vous prendre pour cible et aucun organe de scrutation magique ne peut vous repérer.

Amulette de bonne santé

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Votre valeur de Constitution est égale à 19 tant que vous portez cette amulette autour du cou. Elle n'a aucun effet sur vous si votre valeur de Constitution est déjà égale ou supérieure à 19.

Amulette de cicatrisation

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette amulette, dès que vous êtes mourant vous vous stabilisez au début de votre tour. De plus, chaque fois que vous lancez un dé de vie pour récupérer des points de vie, doublez le nombre de points de vie récupérés.

Amulette de protection contre le poison

Objet merveilleux, rare

Sur cette délicate chaînette d'argent est enfilée une pierre précieuse noire magnifiquement taillée. Tant que vous la portez, les poisons n'ont plus aucun effet sur vous. Vous êtes immunisé contre l'état empoisonné et les dégâts de poison.

Amulette de santé

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez cette amulette, vous êtes immunisé contre toutes les maladies. Si vous êtes déjà victime d'une maladie, les effets sont réprimés, mais pas dissipés, aussi longtemps que vous portez l'amulette.

Amulette des plans

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette amulette autour du cou, vous pouvez utiliser une action pour désigner un endroit qui vous est familier et se situe sur un autre plan d'existence. Effectuez ensuite un test d'Intelligence DD 15. En cas de réussite, vous lancez le sort *changement de plan*. En cas d'échec, vous, et toutes les créatures et objets situés dans un rayon de 4,50 mètres autour de vous se retrouvent ailleurs, à un endroit déterminé aléatoirement. Lancez un d100. Sur un résultat de 1 à 60, vous vous retrouvez dans un endroit déterminé aléatoirement et situé sur le plan désigné. Sur un résultat de 61 à 100, vous vous retrouvez sur un autre plan d'existence déterminé aléatoirement.





Anneau d'action libre

Anneau, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau au doigt, la traversée d'un terrain difficile ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire. De plus, aucun effet magique ne peut plus réduire votre vitesse, vous paralyser ni vous entraver.

Anneau d'influence animale

Anneau, rare

Cet anneau contient 3 charges et récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube. Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une de ses charges et lancer l'un des sorts suivants :

- *Amitié avec les animaux* (DD des jets de sauvegarde 13)
- *Peur* (DD des jets de sauvegarde 13) qui ne peut prendre pour cibles que des animaux ayant une Intelligence de 3 ou moins.
- *Communication avec les animaux*

Anneau d'invisibilité

Anneau, légendaire (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous pouvez devenir invisible par une action. L'ensemble de vos vêtements et des objets que vous portez deviennent eux aussi invisibles. Vous restez invisible jusqu'à ce que l'anneau soit retiré, que vous attaquiez ou lanciez un sort ou jusqu'à ce que vous utilisiez une action bonus pour redevenir visible.

Anneau de chaleur

Anneau, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts de froid. De plus, vous, et l'ensemble de vos vêtements et de votre équipement, n'êtes ni blessés ni endommagés par des températures qui ne descendent pas en dessous de –45 degrés Celsius.

Anneau de convocation de djinn

Anneau, légendaire (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous pouvez prononcer son mot de commande par une action pour convoquer un djinn particulier originaire du plan élémentaire de l'air. Le djinn apparait dans un emplacement inoccupé de votre choix situé à 36 mètres ou moins de vous. Il reste aussi longtemps que vous vous concentrez (comme si vous vous concentriez sur un sort), jusqu'à un maximum d'une heure ou jusqu'à ce que ses points de vie tombent à 0.

Le djinn est amical envers vous et vos compagnons. Il obéit aux ordres que vous lui donnez, quelle que soit la langue utilisée. Si vous ne lui donnez aucun ordre, il se défend contre d'éventuels agresseurs mais n'entreprend aucune autre action.

Une fois le djinn parti, vous devez attendre que 24 heures se soient écoulées avant de pouvoir le convoquer de nouveau. La magie de l'anneau disparait si le djinn meurt.

Anneau de dérobade

Anneau, rare (harmonisation requise)

Cet anneau contient 3 charges et récupère 1d3 charges chaque jour à l'aube. Quand vous ratez un jet de sauvegarde de Dextérité alors que vous portez cet anneau au doigt, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser 1 des charges de l'anneau et transformer l'échec du jet de sauvegarde en réussite.



Anneau de feu d'étoiles

Anneau, très rare (harmonisation requise à l'extérieur et de nuit)

Tant que vous portez cet anneau au doigt dans un environnement faiblement éclairé ou plongé dans les ténèbres, vous pouvez lancer, à volonté, les sorts *lumières dansantes* et *lumière* par son biais. Pour cela, vous devez dépenser une action.

L'anneau contient 6 charges consacrées à l'utilisation des autres propriétés suivantes. Il récupère 1d6 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Lueurs féeriques. Vous pouvez dépenser 1 charge par une action pour lancer le sort *lueurs féeriques* par le biais de l'anneau.

Boule de foudre. Vous pouvez dépenser 2 charges par une action pour créer une à quatre sphères de foudre de 1 mètre de diamètre. Plus vous créez de sphères et moins la puissance de chacune est importante.

Chaque sphère apparaît dans un emplacement inoccupé situé dans votre champ de vision à 36 mètres ou moins de vous. La sphère existe pour une durée maximale d'une minute tant que vous vous concentrez (comme si vous vous concentriez sur un sort). Chaque sphère diffuse de la lumière faible sur un rayon de 9 mètres.

Par une action bonus, vous pouvez déplacer chaque sphère sur une distance maximale de 9 mètres sans les éloigner à plus de 36 mètres de vous. Quand une créature, vous excepté, approche à 1,50 mètre ou moins d'une sphère, cette dernière la foudroie puis disparaît. Cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. En cas de jet de sauvegarde raté, la créature subit des dégâts de foudre basés sur le nombre de sphères créées.

Sphères	Dégâts de foudre
4	2d4
3	2d6
2	5d4
1	4d12

Feu d'étoiles. Vous pouvez dépenser 1 à 3 charges par une action. Pour chaque charge dépensée, vous lancez, grâce à l'anneau, une particule de lumière incandescente vers un endroit situé à 18 mètres ou moins de vous dans votre champ de vision. Chaque créature située dans un cube de 4,50 mètres d'arête ayant pour origine l'endroit désigné est aspergée d'une pluie d'étincelles et doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Celles qui échouent subissent 5d4 dégâts de feu, les autres la moitié seulement.

Anneau de légèreté

Anneau, rare (harmonisation requise)

Quand vous chutez alors que vous portez cet anneau au doigt, vous descendez à une vitesse de 18 mètres par round et la chute ne vous inflige aucun dégât.

Anneau de maîtrise élémentaire

Anneau, légendaire (harmonisation requise)

Cet anneau est lié à l'un des plans élémentaires que le MD choisit ou détermine au hasard.

Tant que vous portez cet anneau, vous êtes avantagé lors des jets d'attaque effectués contre les élémentaires originaires du plan lié et ces élémentaires sont désavantagés lors des jets d'attaque effectués contre vous. De plus, vous pouvez utiliser les propriétés du plan lié.

L'anneau contient 5 charges. Il récupère 1d4+1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Les sorts lancés par le biais de l'anneau ont un DD des jets de sauvegarde de 17.

Anneau de maîtrise élémentaire de l'air. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer *dominer un monstre* sur un élémentaire de l'air. De plus, quand vous chutez, vous descendez à une vitesse de 18 mètres par round et la chute ne vous inflige aucun dégât. Vous pouvez également parler et comprendre l'aérien.

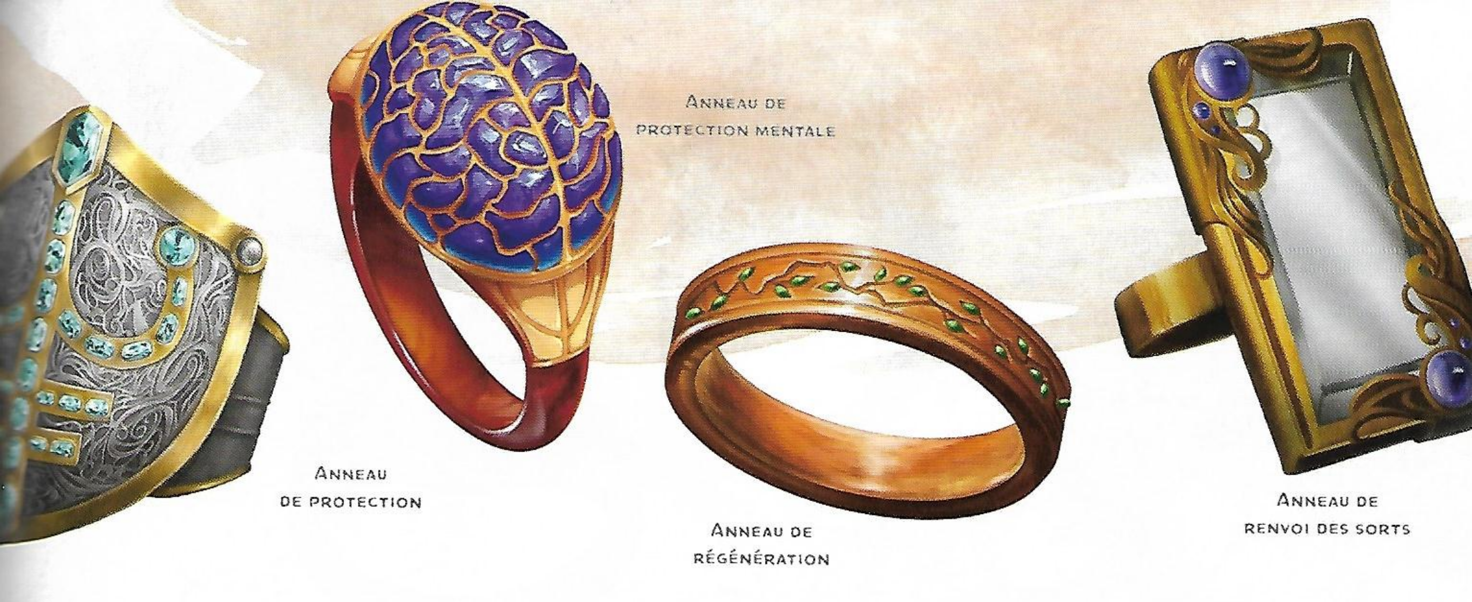
Si vous aidez à tuer un élémentaire de l'air en étant harmonisé avec l'anneau, vous disposez des propriétés supplémentaires suivantes :

- Vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts de foudre.
- Vous disposez d'une vitesse de vol égale à votre vitesse au sol et vous pouvez effectuer des vols stationnaires.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants par le biais de l'anneau, en dépensant le nombre nécessaire de charges : *bourrasque* (2 charges), *chaînes d'éclairs* (3 charges) ou *mur de vent* (1 charge).

Anneau de maîtrise élémentaire de la terre. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer *dominer un monstre* sur un élémentaire de la terre. De plus, vous pouvez traverser les terrains difficiles composés de gravats, rochers ou terre, comme s'ils étaient normaux. Vous pouvez également parler et comprendre le terreux.

Si vous aidez à tuer un élémentaire de la terre en étant harmonisé avec l'anneau, vous disposez des propriétés supplémentaires suivantes :

- Vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts d'acide.
- Vous pouvez traverser la roche solide ou la terre compacte comme si elles étaient des terrains difficiles. Si vous



terminez votre tour dans ce type de terrain, vous en êtes éjecté vers l'emplacement inoccupé le plus proche de celui que vous occupiez.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants par le biais de l'anneau, en dépensant le nombre nécessaire de charges : *façonnage de la pierre* (2 charges), *mur de pierre* (3 charges) ou *peau de pierre* (3 charges).

Anneau de maîtrise élémentaire de l'eau. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer *dominer un monstre* sur un élémentaire de l'eau. De plus, vous pouvez vous tenir debout et marcher sur des surfaces liquides comme si elles étaient solides. Vous pouvez également parler et comprendre l'aquatique.

Si vous aidez à tuer un élémentaire de l'eau en étant harmonisé avec l'anneau, vous disposez des propriétés supplémentaires suivantes :

- Vous pouvez respirer sous l'eau et vous disposez d'une vitesse de nage égale à votre vitesse au sol.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants par le biais de l'anneau, en dépensant le nombre nécessaire de charges : *contrôle de l'eau* (3 charges), *création ou destruction d'eau* (1 charge), *mur de glace* (3 charges) ou *tempête de grêle* (2 charges).

Anneau de maîtrise élémentaire du feu. Vous pouvez dépenser 2 des charges de l'anneau pour lancer *dominer un monstre* sur un élémentaire du feu. De plus, vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts de feu. Vous pouvez également parler et comprendre l'igné.

Si vous aidez à tuer un élémentaire du feu en étant harmonisé avec l'anneau, vous disposez des propriétés supplémentaires suivantes :

- Vous êtes immunisé contre les dégâts de feu.
- Vous pouvez lancer les sorts suivants par le biais de l'anneau, en dépensant le nombre nécessaire de charges : *boule de feu* (2 charges), *mains brûlantes* (1 charge) ou *mur de feu* (3 charges).

Anneau de marche sur l'eau
Anneau, peu courant

Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous pouvez vous tenir debout et marcher sur des surfaces liquides comme si elles étaient solides.

Anneau de nage
Anneau, peu courant

Vous obtenez une vitesse de nage de 12 mètres tant que vous portez cet anneau au doigt.

Anneau de protection
Anneau, rare (harmonisation requise)

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde tant que vous portez cet anneau.

Anneau de protection mentale
Anneau, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous êtes immunisé contre la magie qui permet à autrui de lire vos pensées, de déterminer si vous mentez ou non, de découvrir votre alignement ou de connaître le type de créature que vous êtes. Un tiers peut communiquer par télépathie avec vous uniquement si vous le lui permettez.

Vous pouvez utiliser une action pour que l'anneau devienne invisible jusqu'à ce que vous utilisiez une autre action pour le rendre visible, que vous le retiriez ou que vous mourriez.

Si vous mourez avec cet anneau au doigt, votre âme se loge dans cet objet, à moins qu'il n'abrite déjà une âme. Vous pouvez rester dans l'anneau ou partir pour l'après-vie. Aussi longtemps que votre âme reste dans l'anneau, vous pouvez communiquer par télépathie avec la créature qui le porte. Le porteur de l'anneau ne peut empêcher cette communication télépathique.

Anneau de régénération
Anneau, très rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau, vous récupérez 1d6 points de vie toutes les 10 minutes, à condition qu'il vous reste 1 point de vie au moins. Si vous perdez une partie de votre corps, l'anneau la régénère et la rend complètement opérationnelle au bout de 1d6+1 jours à condition qu'il vous reste au moins 1 point de vie pendant tout le processus de régénération.

Anneau de renvoi des sorts
Anneau, légendaire (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde effectués contre les sorts qui vous prennent vous, et uniquement vous, pour cible (les sorts à zone d'effet ne sont donc pas concernés). De plus, si vous obtenez un 20 lors d'un jet de sauvegarde et que le sort est de niveau 7 ou moins, non seulement le sort ne produit aucun effet mais il est renvoyé vers celui qui l'a lancé en le prenant pour cible et en utilisant son niveau d'emplacement, son DD du jet de sauvegarde, son bonus à l'attaque et sa caractéristique d'incantation.



Anneau de résistance

Anneau, rare (harmonisation requise)

Vous bénéficiez d'une résistance contre un type spécifique de dégâts tant que vous portez cet anneau au doigt. La pierre précieuse qui orne l'anneau indique ce type de dégâts que le MD choisit ou détermine au hasard.

d10	Type de dégâts	Pierre précieuse
1	Acide	Perle
2	Froid	Tourmaline
3	Feu	Grenat
4	Force	Saphir
5	Foudre	Citrine
6	Nécrotique	Jais
7	Poison	Améthyste
8	Psychique	Jade
9	Radiant	Topaze
10	Tonnerre	Spinelle

Anneau de saut

Anneau, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous pouvez lancer, à volonté, le sort de *saut* par son biais par une action bonus, en ne prenant que vous pour cible.

Anneau de stockage de sort

Anneau, rare (harmonisation requise)

Cet anneau stocke les sorts qu'on lui lance et les conserve jusqu'à ce que son porteur harmonisé décide de s'en servir. L'anneau peut stocker jusqu'à 5 niveaux de sorts à la fois. Quand vous le découvrez, il contient 1d6–1 niveaux de sort au choix du MD.

Une créature peut lancer un sort de niveau 1 à 5 sur l'anneau en le touchant au moment de l'incantation. Le sort est alors stocké dans l'anneau et ne produit aucun autre effet. Si l'anneau ne peut stocker le sort, ce dernier est dépensé sans produire d'effet. Le niveau de l'emplacement utilisé pour lancer le sort détermine l'espace de stockage que le sort occupe.

Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous pouvez lancer l'un des sorts qu'il contient. Le sort utilise le niveau d'emplacement, le DD des jets de sauvegarde, le bonus d'attaque du sort et la caractéristique d'incantation de l'incantateur d'origine. Pour tous les autres paramètres, on considère que c'est vous qui lancez le sort. Le sort lancé par le bais de l'anneau n'est plus stocké et libère l'espace de stockage qu'il occupait.

Anneau de télékinésie

Anneau, très rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous pouvez lancer, à volonté, le sort *télékinésie*, mais vous ne pouvez cibler que les objets qui ne sont ni portés ni transportés.

Anneau de triple souhait

Anneau, légendaire

Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 de ses 3 charges et lancer le sort *souhait* par son biais. La magie de l'anneau disparait après avoir utilisé la dernière charge.

Anneau de vision aux rayons X

Anneau, rare (harmonisation requise)

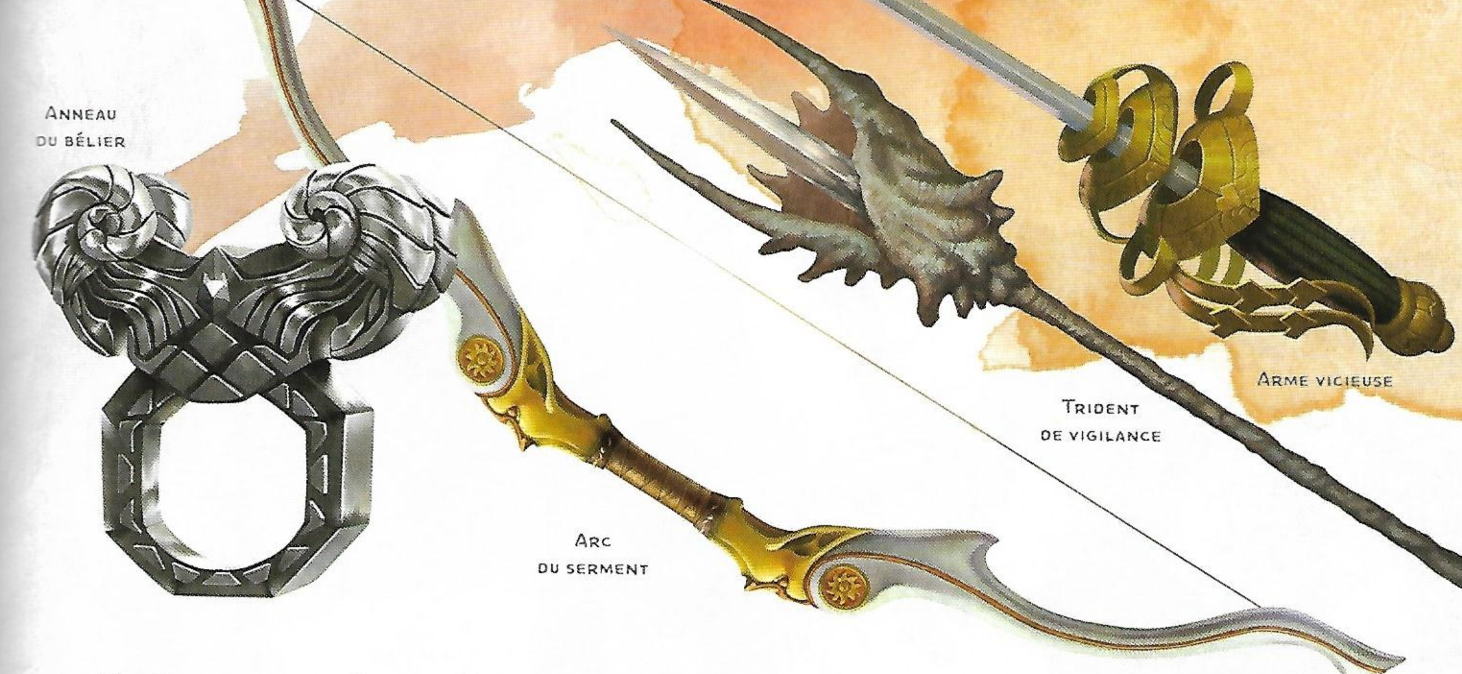
Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande. Ceci fait, vous pouvez voir dans et à travers les matières solides pendant 1 minute. Cette vision s'étend sur un rayon de 9 mètres. Les objets solides situés à 9 mètres ou moins vous paraissent transparents et la lumière passe au travers. Cette vision peut traverser 30 centimètres de pierre, 2,50 centimètres de métal ordinaire ou jusqu'à 1 mètre de bois ou de terre. Les matières plus épaisses boquent la vision, tout comme une couche, même fine, de plomb.

Chaque fois que vous utilisez une nouvelle fois l'anneau avant un long repos, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas accumuler un niveau d'épuisement.

Anneau du bélier

Anneau, rare (harmonisation requise)

Cet anneau contient 3 charges et récupère 1d3 charges dépensées chaque jour l'aube. Tant que vous portez cet anneau au doigt, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 à 3 de ses charges et attaquer une créature située à 18 mètres ou moins de vous dans votre champ de vision. L'anneau fait apparaitre une tête de bélier spectrale et effectue son jet d'attaque avec un bonus de +7. S'il touche sa cible, cette dernière subit 2d10 dégâts de force pour chaque charge dépensée et se trouve repoussée de 1,50 mètre à l'opposé de votre position.



Par ailleurs, vous pouvez dépenser 1 à 3 des charges de l'anneau par une action pour tenter de briser un objet ni porté, ni trasnporté situé à 18 mètres ou moins de vous dans votre champ de vision. L'anneau effectue un test de Force avec un bonus de +5 par charge dépensée.

Arc du serment

Arme (arc long), très rare (harmonisation requise)

Quand vous encochez une flèche sur la corde de cet arc, celui-ci murmure en elfique : « Une défaite rapide pour mes ennemis ». Quand vous utilisez cet arc pour effectuer une attaque à distance, vous pouvez prononcer cette phrase de commande : « Une mort rapide pour ceux qui m'ont fait du tort ». La cible de votre attaque devient votre ennemi juré jusqu'à ce qu'elle meure ou jusqu'à l'aube du septième jour suivant. Vous ne pouvez désigner qu'un ennemi juré de cette façon à la fois. Quand votre ennemi juré meurt, vous pouvez en désigner un nouveau dès le lendemain, à l'aube.

Vous êtes avantagé lors des jets d'attaque à distance effectués avec cette arme contre votre ennemi juré. De plus, les abris autres que totaux ne procurent aucun avantage à votre cible et vous n'êtes plus désavantagé quand vous effectuez un tir à longue portée contre elle. Si l'attaque touche, votre ennemi juré subit 3d6 dégâts perforants supplémentaires.

Tant que vit votre ennemi juré, vous êtes désavantagé lors des jets d'attaque effectués avec toutes les autres armes.

Arme +1, +2 ou +3

Arme (toutes), peu courante (+1), rare (+2) ou très rare (+3)

Vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Le bonus est déterminé par la rareté de l'arme.

Arme vicieuse

Arme (toutes), rare

Quand vous obtenez un 20 sur un jet d'attaque effectué avec cette arme magique, la cible subit 7 dégâts supplémentaires du type normalement infligé par l'arme.

Arme vigilante

Arme (toutes), peu courante (harmonisation requise)

Cette arme magique vous avertit du danger. Tant que vous portez cette arme sur vous, vous êtes avantagé lors des jets d'initiative. De plus, vous et vos compagnons situés à 9 mètres ou moins de vous ne pouvez plus être surpris, sauf si vous êtes neutralisés par autre chose qu'un sommeil non-magique. Quand un combat commence, l'arme vous réveille par magie, vous et vos compagnons à portée, si un ou plusieurs d'entre vous êtes plongés dans un sommeil naturel.

Armure +1, +2 ou +3

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), rare (+1), très rare (+2) ou légendaire (+3)

Vous bénéficiez d'un bonus à la CA tant que vous portez cette armure. Le bonus est déterminé par sa rareté.

Armure d'adamantium

Armure (intermédiaire ou lourde, mais pas armure de peau), peu courante

Les parties en adamantium, une des substances les plus résistantes qui existent, augmentent la solidité de cette armure. Tous les coups critiques subis par celui qui la porte deviennent des coups normaux.

Armure d'écailles de dragon

Armure (armure d'écailles), très rare (harmonisation requise)

Chaque armure d'écailles de dragon est fabriquée avec les écailles d'une espèce de dragon donnée. Parfois, certains dragons conservent leurs écailles tombées pour en faire don aux humanoïdes. D'autres fois, des chasseurs dépècent et conservent le cuir d'un dragon mort. Dans les deux cas, les armures d'écailles de dragon sont des objets de grande valeur.

Tant que vous portez cette armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA, vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde effectués contre la présence terrifiante et le souffle des dragons et vous bénéficiez d'une résistance contre un type de dégâts déterminé par le type de dragon à qui appartenait les écailles (voir la table).

En outre, vous pouvez focaliser vos sens par une action pour percevoir par magie la distance qui vous sépare du dragon le plus proche du même type que celui de l'armure et la direction dans laquelle il se trouve. Ce pouvoir fonctionne dans un rayon de 45 kilomètres. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser cette action spéciale.

Dragon	Résistance	Dragon	Résistance
Airain	Feu	Cuivre	Acide
Argent	Froid	Noir	Acide
Blanc	Froid	Or	Feu
Bleu	Foudre	Rouge	Feu
Bronze	Foudre	Vert	Poison



Armure d'invulnérabilité

Armure (harnois), légendaire (harmonisation requise)

Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts non-magiques tant que vous portez cette armure. En outre, vous pouvez utiliser une action pour vous immuniser contre les dégâts non-magiques pendant 10 minutes ou jusqu'à ce que vous ne portiez plus l'armure. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser cette action spéciale.

Armure de cuir clouté glamour

Armure (armure de cuir clouté), rare

Tant que vous portez cette armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA. Vous pouvez également utiliser une action bonus pour prononcer le mot de commande de l'armure et changer son aspect pour qu'elle prenne celui d'un ensemble de vêtements normaux ou d'une autre armure. Vous décidez à quoi ressemble l'ensemble, y compris les couleurs, le style et les accessoires, mais l'armure conserve son encombrement et son poids. L'illusion est maintenue jusqu'à ce que vous réutilisiez cette propriété ou que vous retiriez l'armure.

Armure de matelot

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), peu courante

Tant que vous portez cette armure, vous obtenez une vitesse de nage égale à votre vitesse au sol. En outre, quand vous commencez votre tour sous l'eau avec 0 point de vie, l'armure vous remonte de 18 mètres vers la surface. Des motifs de coquillages et de poissons ornent cette armure.

Armure de mithral

Armure (intermédiaire ou lourde, mais en peau), peu courante

Le mithral est un métal léger et flexible. Une chemise de mailles ou une cuirasse de mithral peut se porter sous des vêtements normaux. Si l'armure impose d'ordinaire un désavantage lors des tests de Dextérité (Discrétion) ou une condition de Force minimale, ce n'est pas le cas si elle est en mithral.

Armure de résistance

Armure (légère, intermédiaire ou lourde), rare (harmonisation requise)

Vous bénéficiez d'une résistance contre un type de dégâts tant que vous portez cette armure. Le MD choisit le type ou le détermine aléatoirement parmi les options ci-dessous.

d10	Type de dégâts	d10	Type de dégâts
1	Acide	6	Nécrotique
2	Froid	7	Poison
3	Feu	8	Psychique
4	Force	9	Radiant
5	Foudre	10	Tonnerre

Armure de vulnérabilité

Armure (harnois), rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette armure, vous bénéficiez d'une résistance contre l'un des types de dégâts suivants : contondant, perforant ou tranchant. Le MD choisit ce type de dégâts ou le détermine aléatoirement.

Malédiction. Cette armure est maudite, une information révélée lorsque quelqu'un lance le sort *identification* sur elle ou quand vous vous harmonisez avec elle. La malédiction vous affecte dès que vous êtes harmonisé avec l'armure et jusqu'à ce que vous bénéficiez du sort *lever une malédiction* ou d'une magie similaire, il ne suffit pas de retirer l'armure pour mettre fin à la malédiction. Aussi longtemps que la malédiction vous affecte, vous subissez une vulnérabilité à deux des trois types de dégâts associés à l'armure (pas celui contre laquelle l'armure vous rend résistant).

Armure démoniaque
Armure (harnois), très rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et vous pouvez comprendre et parler l'abyssal. En outre, les gantelets griffus de l'armure transforment vos attaques à mains nues en attaques magiques infligeant des dégâts tranchants, en appliquant un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts et en utilisant un d8 pour déterminer les dégâts.

Malédiction. Une fois cette armure maudite revêtue, vous ne pouvez plus la retirer à moins d'être la cible du sort *lever une malédiction* ou d'une magie similaire. Tant que vous portez cette armure, vous êtes désavantagé lors des jets d'attaque effectués contre des démons et lors des jets de sauvegarde effectués contre leurs sorts et leurs pouvoirs spéciaux.

Baguette d'éclairs
Baguette, rare (harmonisation requise avec un lanceur de sorts)

Cette baguette contient 7 charges. En la tenant en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs de ses charges et lancer le sort *éclair* (DD des jets de sauvegarde 15) par son biais. Pour 1 charge, vous lancez la version de niveau 3 du sort. Vous pouvez augmenter de 1 le niveau d'emplacement du sort pour chaque charge supplémentaire dépensée.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez un d20. Sur un résultat de 1, elle tombe en cendres, détruite.

Baguette de boules de feu
Baguette, rare (harmonisation requise avec un lanceur de sorts)

Cette baguette contient 7 charges. En la tenant en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs de ses charges et lancer le sort *boule de feu* (DD des jets de sauvegarde 15) par son biais. Pour 1 charge, vous lancez la version de niveau 3 du sort. Vous pouvez augmenter de 1 le niveau d'emplacement du sort pour chaque charge supplémentaire dépensée.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez un d20. Sur un résultat de 1, elle tombe en cendres, détruite.

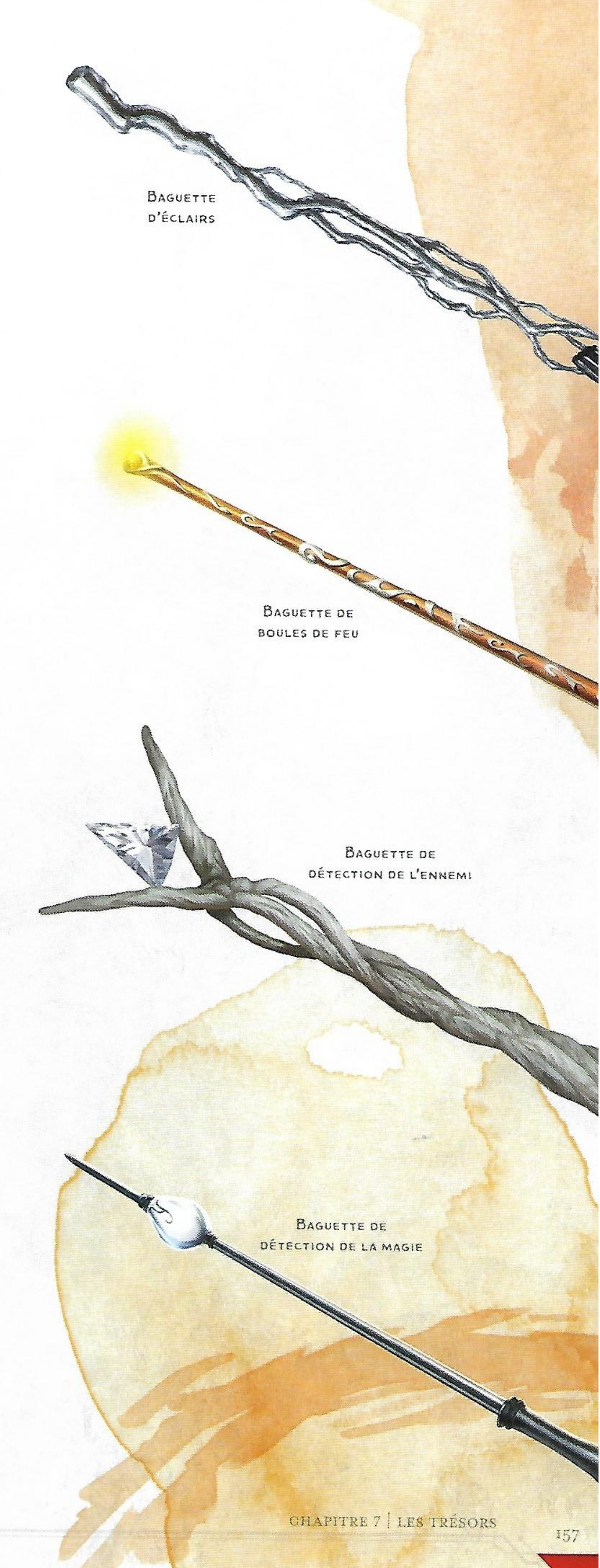
Baguette de détection de l'ennemi
Baguette, rare (harmonisation requise)

Cette baguette contient 7 charges. En la tenant en main, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 charge pour prononcer son mot de commande. Pendant la minute suivante, vous connaissez la direction de la créature hostile envers vous la plus proche dans un rayon de 18 mètres. En revanche, vous ignorez quelle distance vous sépare. La baguette perçoit la présence de créatures hostiles éthérées, invisibles, déguisées ou cachées, ainsi que celles exposées à la vue de tous. L'effet prend fin si vous n'avez plus la baguette en main.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez un d20. Sur un résultat de 1, elle tombe en cendres, détruite.

Baguette de détection de la magie
Baguette, peu courante

Cette baguette contient 3 charges. En la tenant en main, vous pouvez dépenser une charge par une action pour lancer le sort *détection de la magie* par son biais. La baguette récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.





Baguette de métamorphose

Baguette, très rare (harmonisation requise avec un lanceur de sorts)

Cette baguette contient 7 charges. En la tenant en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une de ses charges et lancer le sort *métamorphose* (DD du jet de sauvegarde 15) par son biais.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez un d20. Sur un résultat de 1, elle tombe en cendres, détruite.

Baguette de paralysie

Baguette, rare (harmonisation requise avec un lanceur de sorts)

Cette baguette contient 7 charges. En la tenant en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une de ses charges afin qu'un fin rayon bleu surgisse de son extrémité vers une créature située à 18 mètres ou moins dans votre champ de vision. La cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si elle échoue, elle est paralysée pendant une minute. À la fin de chacun de ses tours, elle peut retenter le jet de sauvegarde et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez un d20. Sur un résultat de 1, elle tombe en cendres, détruite.

Baguette de projectiles magiques

Baguette, peu courante

Cette baguette contient 7 charges. En la tenant en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs de ses charges et lancer le sort *projectile magique* par son biais. Pour une charge, vous lancez la version de niveau 1 du sort. Vous pouvez augmenter de 1 le niveau d'emplacement du sort pour chaque charge supplémentaire dépensée.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez un d20. Sur un résultat de 1, elle tombe en cendres, détruite.

Baguette de terreur

Baguette, rare (harmonisation requise)

Cette baguette contient 7 charges destinées à alimenter les propriétés suivantes. Elle récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez un d20. Sur un résultat de 1, elle tombe en cendres, détruite.

Injonction. En tenant la baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 charge et ordonner à une autre créature de fuir ou de ramper, comme avec le sort *injonction* (DD du jet de sauvegarde 15).

Cône de terreur. En tenant la baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 2 charges afin que l'extrémité de la baguette produise un cône de lumière ambrée de 18 mètres. Chaque créature dans le cône doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi elle est terrorisée à votre vue pendant 1 minute. Ainsi terrorisée, elle doit passer ses tours à essayer de s'éloigner le plus possible de vous et elle ne peut pas se déplacer volontairement vers un emplacement qui a rapproche à 9 mètres ou moins de vous. Elle ne peut pas non plus effectuer de réactions. En ce qui concerne son action, elle ne peut qu'utiliser l'action se précipiter ou tenter d'échapper à un effet qui l'empêche de se déplacer. La créature peut

utiliser l'action esquiver si elle se trouve dans l'incapacité de se déplacer. À la fin de chacun de ses tours, elle peut retenter le jet de sauvegarde et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.

Baguette des entraves

Baguette, rare (harmonisation requise avec un lanceur de sorts)

Cette baguette contient 7 charges destinées à alimenter les propriétés suivantes. Elle récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez un d20. Sur un résultat de 1, la baguette tombe en cendres, détruite.

Sorts. En tenant cette baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs de ses charges et lancer l'un des sorts suivants (DD des jets de sauvegarde 17) : *immobiliser un monstre* (5 charges) ou *immobiliser un humanoïde* (2 charges).

Évasion assistée. En tenant cette baguette en main, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser 1 charge et être avantagé lors d'un jet de sauvegarde effectué pour éviter de vous retrouver paralysé ou entravé. Vous pouvez dépenser 1 charge de même pour être avantagé lors d'un test que vous effectuez pour échapper à une empoignade.

Baguette des secrets

Baguette, peu courante

Cette baguette contient 3 charges. En la tenant en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une de ses charges : si une porte secrète ou un piège se trouve à 9 mètres ou moins de vous, la baguette pulse et pointe en direction de la porte secrète ou du piège le plus proche de vous. La baguette récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Baguette du mage de guerre, +1, +2 ou +3

Baguette, peu courant (+1), rare (+2) ou très rare (+3) (harmonisation requise avec un lanceur de sorts)

Avec cette baguette en main, vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque des sorts déterminé par la rareté de la baguette. En outre, vous ignorez les abris partiels quand vous effectuez une attaque de sort.

Baguette entoilée

Baguette, peu courante (harmonisation requise avec un lanceur de sorts)

Cette baguette contient 7 charges. En la tenant en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une de ses charges et lancer le sort *toile d'araignée* (DD du jet de sauvegarde 15) par son biais.

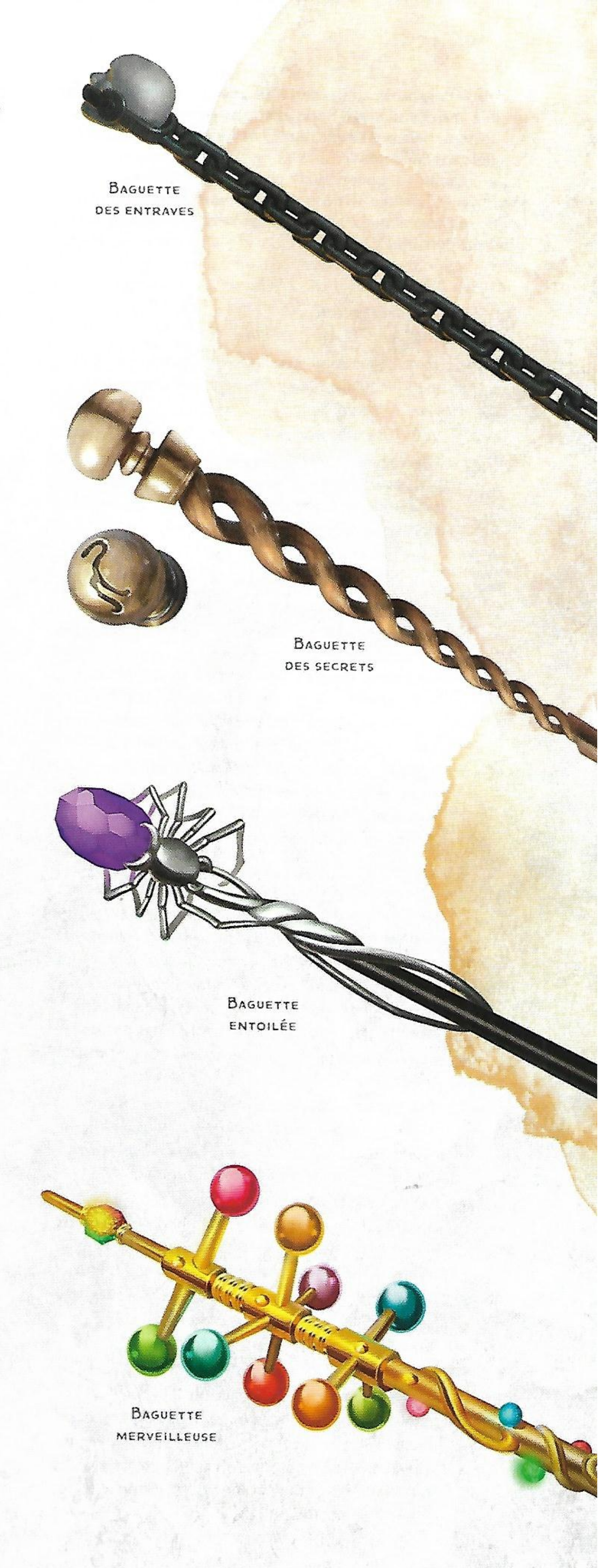
La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez un d20. Sur un résultat de 1, elle tombe en cendres, détruite.

Baguette merveilleuse

Baguette, rare (harmonisation requise avec un lanceur de sorts)

Cette baguette contient 7 charges. En la tenant en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une de ses charges et choisir une cible située à 36 mètres ou moins de vous. La cible peut être une créature, un objet ou un point dans l'espace. Lancez un d100 et consultez la table suivante pour découvrir ce qu'il se passe.

Si l'effet vous permet de lancer un sort par le biais de la baguette, le DD des jets de sauvegarde contre ce sort s'élève à 15. Si le sort a une portée exprimée en mètres, sa portée habituelle passe à 36 mètres si ce n'est pas déjà le cas.



Si un effet couvre une zone, vous devez centrer le sort sur la cible, qui est affectée. Si un effet peut prendre plusieurs sujets potentiels pour cible, le MD détermine au hasard lesquels sont affectés.

La baguette récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge de la baguette, lancez un d20. Sur un résultat de 1, elle tombe en cendres, détruite.

d100	Effet
01–05	Vous lancez *lenteur.*
06–10	Vous lancez *lueurs féeriques.*
11–15	Vous êtes étourdi jusqu'au début de votre prochain tour, persuadé que quelque chose d'extraordinaire vient de se produire.
16–20	Vous lancez *bourrasque.*
21–25	Vous lancez *détection des pensées* sur la cible que vous avez choisie. Si vous n'avez pas pris une créature pour cible, vous subissez 1d6 dégâts psychiques à la place.
26–30	Vous lancez *nuage puant.*
31–33	Une pluie forte tombe dans un rayon de 18 mètres autour de la cible. La visibilité est réduite dans cette zone. La pluie tombe jusqu'au début de votre prochain tour.
34–36	Un animal apparaît dans l'emplacement inoccupé le plus proche de la cible. Il n'est pas sous votre contrôle et agit comme il le ferait normalement. Lancez un d100 pour déterminer quel animal apparaît. Sur un résultat de 1 à 25, c'est un **rhinocéros**; sur un résultat de 26 à 50 un **éléphant** et sur un résultat de 51 à 100 un **rat**. Les profils de ces animaux sont décrits dans le *Monster Manual.*
37–46	Vous lancez *éclair.*
47–49	Une nuée de 600 gros papillons envahit une zone de 9 mètres de rayon autour de la cible. La visibilité dans cette zone est nulle. Les papillons restent pendant 10 minutes.
50–53	Vous agrandissez la cible comme si vous aviez lancé le sort *agrandir/rétrécir.* Si la cible ne peut pas être affectée par ce sort ou si vous n'avez pas pris une créature pour cible, vous devenez la cible du sort.
54–58	Vous lancez *ténèbres.*
59–62	De l'herbe pousse par terre dans un rayon de 18 mètres autour de la cible. S'il y a déjà de l'herbe, elle pousse pour atteindre dix fois sa taille normale et conserve cette taille pendant 1 minute.
63–65	Un objet choisi par le MD disparaît dans le plan éthéré. Cet objet ne doit être ni porté ni transporté, il doit se trouver à 36 mètres ou moins de la cible et ses dimensions ne peuvent dépasser 3 mètres.
66–69	Vous rétrécissez comme si vous aviez lancé le sort *agrandir/rétrécir* sur vous-même.
70–79	Vous lancez boule de feu.
80–84	Vous lancez invisibilité sur vous-même.
85–87	Des feuilles poussent sur la cible. Si vous choisissez pour cible un point dans l'espace, des feuilles poussent sur la créature la plus proche de ce point. À moins qu'elles ne soient préalablement arrachées, les feuilles brunissent et tombent au bout de 24 heures.
88–90	Un flot de 1d4×10 pierres précieuses, d'une valeur de 1 po chacune, surgit brusquement de l'extrémité de la baguette sur une ligne de 9 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque pierre précieuse inflige 1 dégât contondant et les dégâts totaux infligés par les pierres précieuses sont divisés équitablement entre toutes les créatures présentes sur la ligne.
91–95	Un éclat de lumière colorée et scintillante s'étend autour de vous sur un rayon de 9 mètres. Vous et chaque créature dotée de la perception visuelle dans la zone devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être aveuglé pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
96–97	La peau de la cible devient d'un bleu vif pendant 1d10 jours. Si vous choisissez un point dans l'espace, c'est la créature la plus proche de ce point qui est affectée.
98–00	Si vous avez pris une créature pour cible, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Dans le cas contraire, vous devenez la cible et devez effectuer le jet de sauvegarde. Si le jet de sauvegarde rate de 5 points ou plus, la cible est instantanément pétrifiée. En cas d'échec inférieur à 5 points, la cible est entravée et commence à se pétrifier. Tant qu'elle est entravée de cette façon, elle peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. Elle est pétrifiée en cas d'échec ou met fin à l'effet en cas de réussite. La pétrification dure jusqu'à ce que la cible soit libérée grâce à un sort de *restauration supérieure* ou une magie similaire.

Balai volant

Objet merveilleux, peu courant

Ce balai de 1,5 kilo, au manche de bois, fonctionne comme un balai ordinaire à moins que vous ne l'enfourchiez en prononçant son mot de commande. Il lévite alors sous votre personne et peut s'envoler dans les airs. Il possède une vitesse en vol de 15 mètres. Il peut transporter jusqu'à 200 kilos mais sa vitesse en vol est réduite à 9 mètres s'il transporte plus de 100 kilos. Le balai s'arrête de léviter quand vous atterrissez.

Vous pouvez envoyer le balai seul vers une destination située à 1,5 kilomètre ou moins si vous prononcez le mot de commande et nommez ensuite une destination qui vous est familière. Le balai revient vers vous quand vous prononcez un autre mot de commande, à condition qu'il se trouve toujours dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de vous.

Bandeau d'intelligence

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Votre valeur d'Intelligence s'élève à 19 tant que vous portez ce bandeau. Il n'a aucun effet sur vous si votre valeur d'Intelligence est déjà égale ou supérieure à 19.

Bateau pliable

Objet merveilleux, rare

Cet objet a l'aspect d'une boîte de bois de 30 centimètres de long pour 15 de large et de profondeur. Il pèse 2 kilos et flotte sur l'eau. On peut ouvrir la boîte pour y ranger des objets. Elle est également associée à trois mots de commande, chacun se prononçant par une action.

La prononciation du premier mot de commande provoque déploie la boîte en un bateau de 3 mètres de long, 1,20 mètre de large et 60 centimètres de haut. Le bateau contient deux rames, une ancre, un mât et une voile latine. Jusqu'à quatre créatures de taille Moyenne peuvent prendre confortablement place à bord.

La prononciation du deuxième mot de commande provoque déploie la boîte en un navire de 7,20 mètres de long, 2,40 mètres de large et 1,80 mètre de haut. Le navire contient un pont, une ancre, une cabine sur le pont et un mât avec une voile carrée. Jusqu'à quinze créatures de taille Moyenne peuvent confortablement monter à bord.

Quand la boite se transforme en embarcation, son poids devient celui de l'embarcation normale correspondante et tout ce qui était rangé dans la boite se retrouve à bord.

Quand le troisième mot de commande est prononcé, le *bateau pliable* se replie pour reprendre sa forme de boîte, à condition qu'il n'y ait plus de créatures à bord. Tous les objets dans l'embarcation aux dimensions trop importantes pour entrer dans la boîte restent à l'extérieur au moment où elle se replie. Les autres objets dans l'embarcation se rangent à l'intérieur.

Bâton d'envoûtement

Bâton, rare (harmonisation requise avec un barde, un clerc, un druide, un ensorceleur, un magicien ou un sorcier)

Tant que vous tenez ce bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une de ses charges et lancer *charme-personne*, *injonction* ou *compréhension des langues* par son biais, en utilisant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts. Le bâton peut également faire office de bâton magique utilisable en combat.

Si vous tenez le bâton en main et ratez un jet de sauvegarde contre un sort d'enchantement qui vous prend vous, et uniquement vous, pour cible, vous pouvez transformer cet échec en réussite. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser cette propriété du bâton. Si vous réussissez un jet de sauvegarde contre un sort d'enchantement qui vous prend vous, et uniquement vous, pour cible, avec ou sans l'intervention du bâton, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser une charge du bâton et renvoyer le sort vers celui qui l'a lancé, comme si c'était vous qui l'aviez lancé.

Le bâton récupère 1d8+2 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton devient un bâton de combat non-magique.

Bâton de combat

Bâton, très rare (harmonisation requise)

Ce bâton peut être manié comme une arme magique qui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec lui.

Le bâton contient 10 charges. Quand vous réussissez une attaque au corps à corps avec lui, vous pouvez dépenser jusqu'à 3 de ses charges. Pour chaque charge dépensée, la cible subit 1d6 dégâts de force supplémentaires. Le bâton récupère 1d6+4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton devient un bâton non-magique utilisable en combat.

Bâton de feu

Bâton, très rare (harmonisation requise avec un druide, un ensorceleur, un magicien ou un sorcier)

Vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts de feu tant que vous tenez ce bâton en main.

Le bâton contient 10 charges. Tant que vous le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 ou plusieurs de ses charges et lancer un des sorts suivants par son biais, en utilisant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts : *mains brûlantes* (1 charge), *boule de feu* (3 charges) ou *mur de feu* (4 charges).

Le bâton récupère 1d6+4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton est détruit : il noircit et tombe ensuite en cendres.



Bâton de flétrissement

Bâton, rare (harmonisation requise avec un clerc, un druide ou un sorcier)

Ce bâton contient 3 charges et récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Le bâton peut se manier comme une arme magique. En cas d'attaque réussie, il inflige les dégâts d'un bâton normal et vous pouvez dépenser une charge pour infliger 2d10 dégâts nécrotiques supplémentaires à la cible. En outre, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle est désavantagée pendant 1 heure lors des tests de caractéristique ou des jets de sauvegarde basés sur la Force ou la Constitution.

Bâton de givre

Bâton, très rare (harmonisation requise avec un druide, un ensorceleur, un magicien ou un sorcier)

Vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts de froid tant que vous tenez ce bâton en main.

Le bâton contient 10 charges. Tant que vous le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs de ses charges et lancer un des sorts suivants par son biais, en utilisant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts : *cône de froid* (5 charges), *mur de glace* (4 charges), *nappe de brouillard* (1 charge), *tempête de grêle* (4 charges).

Le bâton récupère 1d6+4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton est détruit et se transforme en eau.

Bâton de guérison

Bâton, rare (harmonisation requise avec un barde, un clerc ou un druide)

Ce bâton contient 10 charges. Tant que vous le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs de ses charges et lancer un des sorts suivants par son biais, en utilisant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts : *restauration inférieure* (2 charges), *soin des blessures* (1 charge par niveau du sort, sans dépasser le 4e) ou *soin des blessures de groupe* (5 charges).

Le bâton récupère 1d6+4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton disparait pour toujours dans un éclat de lumière.

Bâton de la vipère

Bâton, peu courant (harmonisation requise avec un clerc, un druide ou un sorcier)

Vous pouvez utiliser une action bonus pour prononcer le mot de commande de ce bâton et transformer sa tête en celle d'un serpent venimeux pendant 1 minute. En utilisant une autre action bonus pour prononcer une nouvelle fois le mot de commande, le bâton reprend sa forme inanimée normale.

Vous pouvez effectuer une attaque au corps à corps en utilisant la tête de serpent qui a une allonge de 1,50 mètre. Votre bonus de maîtrise s'applique au jet d'attaque. Si vous touchez votre cible, cette dernière subit 1d6 dégâts perforants et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas subir 3d6 dégâts de poison.

Il est possible d'attaquer la tête de serpent quand elle est animée. Elle possède une classe d'armure de 15 et 20 points de vie. Le bâton est détruit si la tête tombe à 0 point de vie. Tant que le bâton n'est pas détruit, il récupère tous ses points de vie perdus dès qu'il reprend sa forme inanimée.

Bâton de puissance

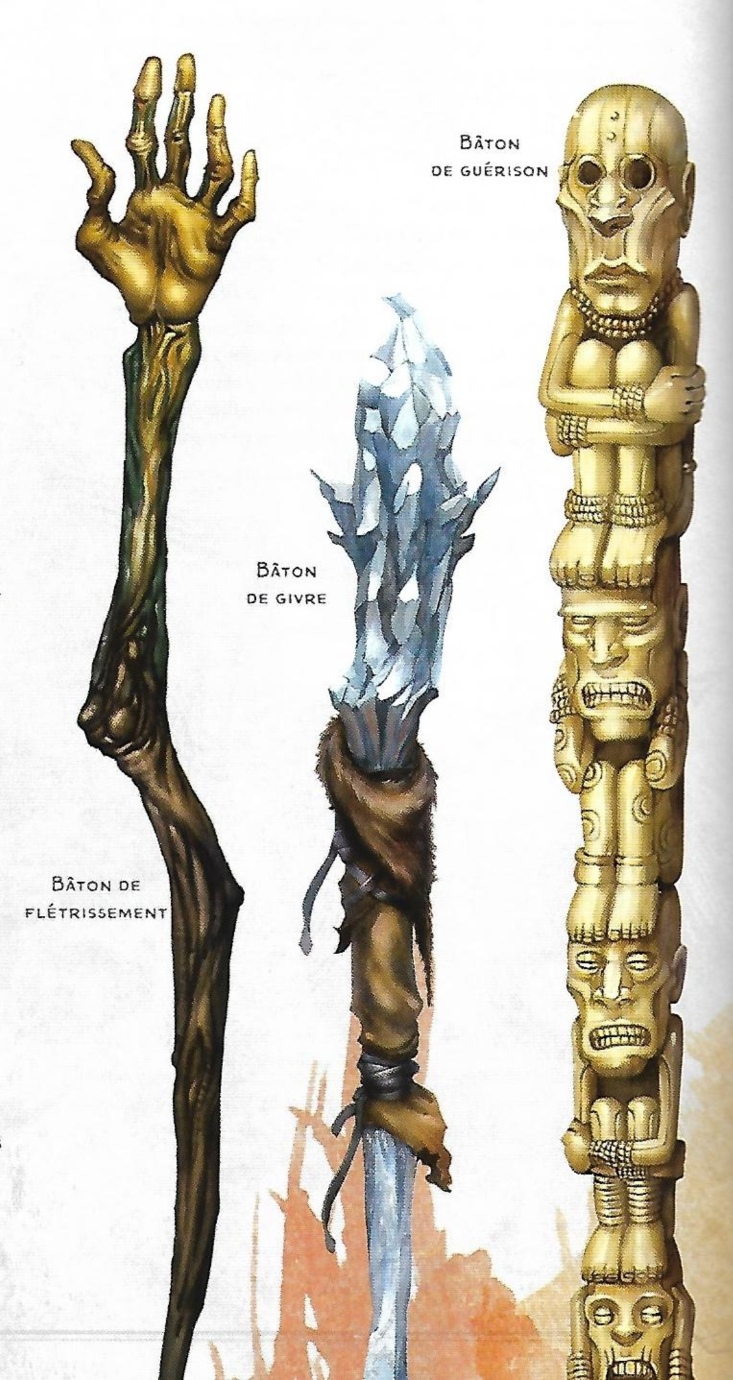
Bâton, très rare (harmonisation requise avec un ensorceleur, un magicien ou un sorcier)

Ce bâton se manie comme une arme magique qui confère un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec lui. Tant que vous le tenez en main, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la classe d'armure, aux jets de sauvegarde et aux jets d'attaque des sorts.

Le bâton contient 20 charges réservées aux propriétés suivantes. Il récupère 2d8+4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton conserve le bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts mais perd toutes ses autres propriétés. Sur un résultat de 20, il récupère 1d8+2 charges.

Frappe de puissance. Quand vous réussissez une attaque au corps à corps avec ce bâton, vous pouvez dépenser une charge pour infliger 1d6 dégâts de force supplémentaires à la cible.

Sorts. Tant que vous tenez le bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs de ses



charges et lancer un des sorts suivants par son biais, en utilisant le DD des jets de sauvegarde et le bonus d'attaque de vos propres sorts : *boule de feu* (version de niveau 5, 5 charges), *cône de froid* (5 charges), *éclair* (version de niveau 5, 5 charges), *globe d'invulnérabilité* (6 charges), *immobiliser un monstre* (5 charges), *lévitation* (2 charges), *mur de force* (5 charges), *projectile magique* (1 charge), *rayon affaiblissant* (1 charge).

Explosion vengeresse. Vous pouvez utiliser une action pour briser le bâton sur votre genou ou contre une surface solide et déclencher une explosion vengeresse. Le bâton est détruit et libère le reste de sa magie pour produire une explosion en forme de sphère de 9 mètres de rayon centrée sur lui.

Vous avez 50% de chances de voyager instantanément vers un plan d'existence aléatoire, ce qui vous permet d'éviter l'explosion. Si vous ne parvenez pas à éviter l'effet, vous subissez un montant de dégâts de force égal à 16 × le nombre de charges que contient le bâton. Toutes les autres créatures dans la zone doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. Une créature qui rate son jet de sauvegarde subit un montant de dégâts basé sur la distance qui la sépare du point d'origine, comme indiqué dans la table suivante. Si le jet de sauvegarde est réussi, la créature subit la moitié de ce montant de dégâts seulement.

Distance du point d'origine	Dégâts
3 m (inclus) ou moins	8 × le nombre de charges du bâton
Entre 3 m (exclus) et 6 m (inclus)	6 × le nombre de charges du bâton
Entre 6 m (exclus) et 9 m	4 × le nombre de charges du bâton



Bâton de tonnerre et de foudre

Bâton, très rare (harmonisation requise)

Ce bâton peut être manié comme une arme magique qui confère un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec lui. Il possède également les propriétés supplémentaires suivantes. Une fois de ses propriétés utilisée, vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir la réutiliser.

Foudre. Quand vous réussissez une attaque de corps à corps avec le bâton, vous pouvez infliger 2d6 dégâts de foudre supplémentaires à la cible.

Tonnerre. Quand vous réussissez une attaque de corps à corps avec le bâton, ce dernier peut, si vous le souhaitez, émettre un fracas de tonnerre audible jusqu'à 90 mètres. La cible que vous avez frappée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, sans quoi elle est étourdie jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Éclair. Vous pouvez utiliser une action pour qu'un éclair de foudre surgisse de l'extrémité du bâton sur une ligne de 1,50 mètre de large et de 36 mètres de long. Les créatures situées sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. Elles subissent 9d6 dégâts de foudre en cas de jet de sauvegarde raté et la moitié de ce montant seulement en cas de réussite.

Coup de tonnerre. Vous pouvez utiliser une action pour que le bâton produise un coup de tonnerre assourdissant, audible jusqu'à 180 mètres. Chaque créature à 18 mètres ou moins de vous (vous excepté) doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas d'échec, une créature subit 2d6 dégâts de tonnerre et reste assourdie pendant 1 minute. En cas de réussite, une créature subit la moitié des dégâts seulement et n'est pas assourdie.

Tonnerre et foudre. Vous pouvez utiliser une action pour déclencher les propriétés coup de tonnerre et éclair en même temps. Cette décision ne dépense pas l'utilisation quotidienne de ces deux propriétés, seulement l'utilisation de celle-ci.

Bâton des forêts

Bâton, rare (harmonisation requise avec un druide)

Ce bâton peut se manier comme une arme magique qui confère un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec lui. Tant que vous le tenez en main, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque des sorts.

Le bâton contient 10 charges destinées à l'alimentation des propriétés suivantes. Il récupère 1d6+4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le bâton perd toutes ses propriétés et devient un bâton non-magique utilisable en combat.

Sorts. Tant que vous tenez le bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs de ses charges et lancer un des sorts suivants par son biais, en utilisant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts : *amitié avec les animaux* (1 charge), *communication avec les animaux* (1 charge), *communication avec les plantes* (3 charges), *éveil* (5 charges), *localiser des animaux ou des plantes* (2 charges), *mur d'épines* (6 charges), *peau d'écorce* (2 charges).





Vous pouvez également utiliser une action pour lancer le sort *passage sans trace* par le biais du bâton sans dépense de charges.

Forme d'arbre. Vous pouvez utiliser une action pour planter une extrémité du bâton dans de la terre fertile et dépenser une charge pour le transformer en un arbre sain. L'arbre mesure 18 mètres de haut, son tronc fait 1,50 mètre de diamètre et les branches à son sommet s'étendent sur un rayon de 6 mètres. L'arbre semble normal mais irradie une faible aura de magie de transmutation si on le vise avec *détection de la magie*. Si vous touchez l'arbre en utilisant une autre action pour prononcer son mot de commande, le bâton reprend sa forme normale. Toutes les éventuelles créatures grimpées dans l'arbre tombent au moment où le bâton reprend sa forme normale.

Bâton du grand essaim

Bâton, rare (harmonisation requise avec un barde, un clerc, un druide, un ensorceleur, un magicien ou un sorcier)

Ce bâton contient 10 charges et récupère 1d6+4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, une nuée d'insectes dévore et détruit le bâton, puis se disperse.

Sorts. Tant que vous tenez le bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser plusieurs de ses charges et lancer l'un des sorts suivants par son biais, en utilisant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts : *insecte géant* (4 charges) ou *fléau d'insectes* (5 charges).

Nuée d'insectes. Avec le bâton en main, vous pouvez utiliser une action et dépenser une charge pour qu'une nuée d'insectes volants inoffensifs arrive et vous entoure dans un rayon de 9 mètres. Les insectes restent pendant 10 minutes et la visibilité dans la zone est nulle pour toutes les créatures sauf vous. La nuée se déplace avec vous en restant centrée sur vous. Un vent d'une puissance d'au moins 15 kilomètres par heure disperse la nuée et met fin à l'effet.

Bâton du python

Bâton, peu courant (harmonisation requise avec un druide, un clerc ou un sorcier)

Vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande de ce bâton et le lancer par terre à 3 mètres ou moins de vous. Le bâton se transforme en serpent constricteur géant (voir le *Monster Manual* pour le profil de cette créature) sous votre contrôle et agit lors de son propre décompte d'initiative. En utilisant une action bonus pour prononcer une nouvelle fois le mot de commande, le bâton reprend sa forme normale dans l'emplacement précédemment occupé par le serpent.

Lors de votre tour, vous pouvez donner des ordres mentaux au serpent s'il se situe à 18 mètres ou moins de vous et si vous n'êtes pas neutralisé. Vous décidez de l'action que le serpent effectue et de l'endroit où il se déplace durant son prochain tour ou vous pouvez lui donner un ordre plus général, comme attaquer vos ennemis ou protéger un endroit.

S'il reste 0 point de vie au serpent, il meurt et reprend sa forme de bâton. Le bâton vole alors en éclats, définitivement détruit. Le serpent récupère tous ses points de vie s'il reprend sa forme de bâton avant de perdre tous ses points de vie.

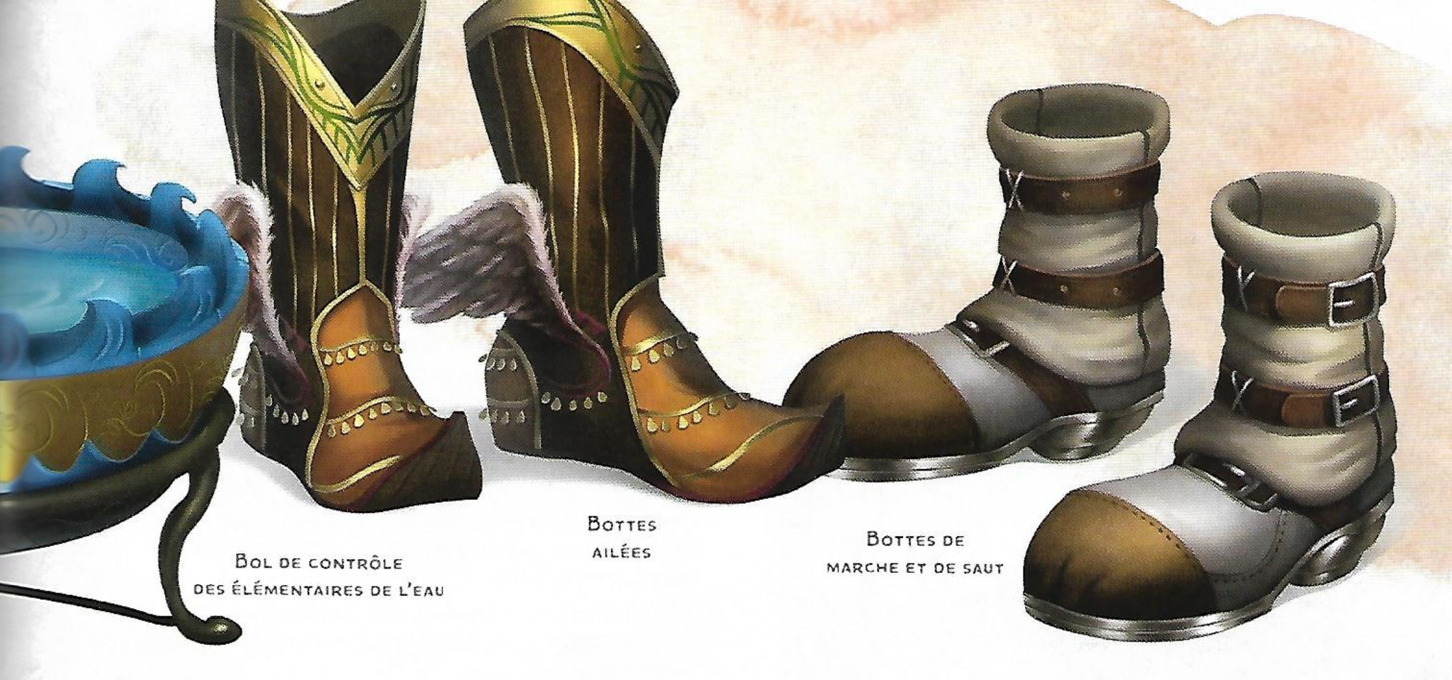
Bâton du thaumaturge

Bâton, légendaire (harmonisation requise avec un ensorceleur, un magicien ou un sorcier)

Ce bâton peut être manié comme une arme magique qui confère un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec lui. Tant que vous le tenez en main, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque des sorts.

Le bâton contient 50 charges destinées à alimenter les propriétés suivantes. Il récupère 4d6+2 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous dépensez la dernière charge, lancez un d20. Sur un résultat de 20, il récupère 1d12+1 charges.

Absorption de sorts. Tant que vous tenez le bâton en main, vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts. En outre, vous pouvez utiliser votre réaction quand une autre créature lance un sort qui vous prend vous, et uniquement vous, pour cible. Dans ce cas, le bâton absorbe la magie du sort et annule son effet en récupérant un nombre de charges égal au niveau du sort absorbé. Toutefois, si cette utilisation du bâton amène le nombre total de ses charges au-dessus de 50, le bâton explose comme si vous aviez déclenché son explosion vengeresse (voir plus bas).



Sorts. Tant que vous tenez le bâton en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une ou plusieurs de ses charges et lancer un des sorts suivants par son biais, en utilisant le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts : *boule de feu* (version de niveau 7, 7 charges), *changement de plan* (7 charges), *déblocage* (2 charges), *dissipation de la magie* (3 charges), *éclair* (version de niveau 7, 7 charges), *invisibilité* (2 charges), *invoquer un élémentaire* (7 charges), *mur de feu* (4 charges), *passe-muraille* (5 charges), *sphère de feu* (2 charges), *télékinésie* (5 charges), *tempête de grêle* (4 charges), *toile d'araignée* (2 charges).

Vous pouvez également utiliser une action pour lancer l'un des sorts suivants par le biais du bâton sans dépense de charges : *agrandir/rétrécir*, *détection de la magie*, *lumière*, *main du mage*, *protection contre le mal et le bien* ou *verrou magique*.

Explosion vengeresse. Vous pouvez utiliser une action pour briser le bâton sur votre genou ou contre une surface solide et déclencher une explosion vengeresse. Le bâton est détruit et libère le reste de sa magie pour produire une explosion en forme de sphère de 9 mètres de rayon centrée sur lui.

Vous avez 50% de chances de voyager instantanément vers un plan d'existence aléatoire, ce qui vous permet d'éviter l'explosion. Si vous ne parvenez pas à éviter l'effet, vous subissez un montant de dégâts de force égal à 16 × le nombre de charges que contient le bâton. Toutes les autres créatures dans la zone doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17. Une créature qui échoue subit un montant de dégâts basés sur la distance qui la sépare du point d'origine, comme indiqué dans la table suivante. En cas de jet de sauvegarde réussi, une créature subit la moitié de ce montant de dégâts seulement.

Distance du point d'origine	Dégâts
3 m (inclus) ou moins	8 × le nombre de charges du bâton
Entre 3 m (exclus) et 6 m (inclus)	6 × le nombre de charges du bâton
Entre 6 m (exclus) et 9 m	4 × le nombre de charges du bâton

Baume de Keoghtom
Objet merveilleux, peu courant

Ce pot en verre, de 7,5 centimètres de diamètre, contient 1d4+1 doses d'une pâte épaisse qui dégage une légère odeur d'aloès. Le pot et son contenu pèsent 250 grammes.

Par une action, une dose de baume peut être ingurgitée ou badigeonnée sur la peau. La créature qui en bénéficie récupère 2d8+2 points de vie, elle n'est plus empoisonnée et les maladies dont elle est victime sont soignées.

Bol de contrôle des élémentaires de l'eau
Objet merveilleux, rare

Tant que ce bol est rempli d'eau, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et invoquer un élémentaire de l'eau, comme si vous aviez lancé le sort *invoquer un élémentaire*. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir le réutiliser de cette façon.

Le bol fait une trentaine de centimètres de diamètre et une quinzaine de profondeur. Il pèse 1,5 kilo et peut contenir une dizaine de litres.

Bottes ailées
Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bottes aux pieds, vous obtenez une vitesse de vol égale à votre vitesse au sol. Vous pouvez utiliser les bottes pour voler pendant un maximum de 4 heures, de manière continue ou sur plusieurs périodes plus courtes, chacune dépensant au minimum une minute de durée d'utilisation. Si vous êtes en train de voler alors que la durée de vol des bottes arrive à son terme, vous descendez à une vitesse de 9 mètres par round jusqu'à ce que vous vous posiez.

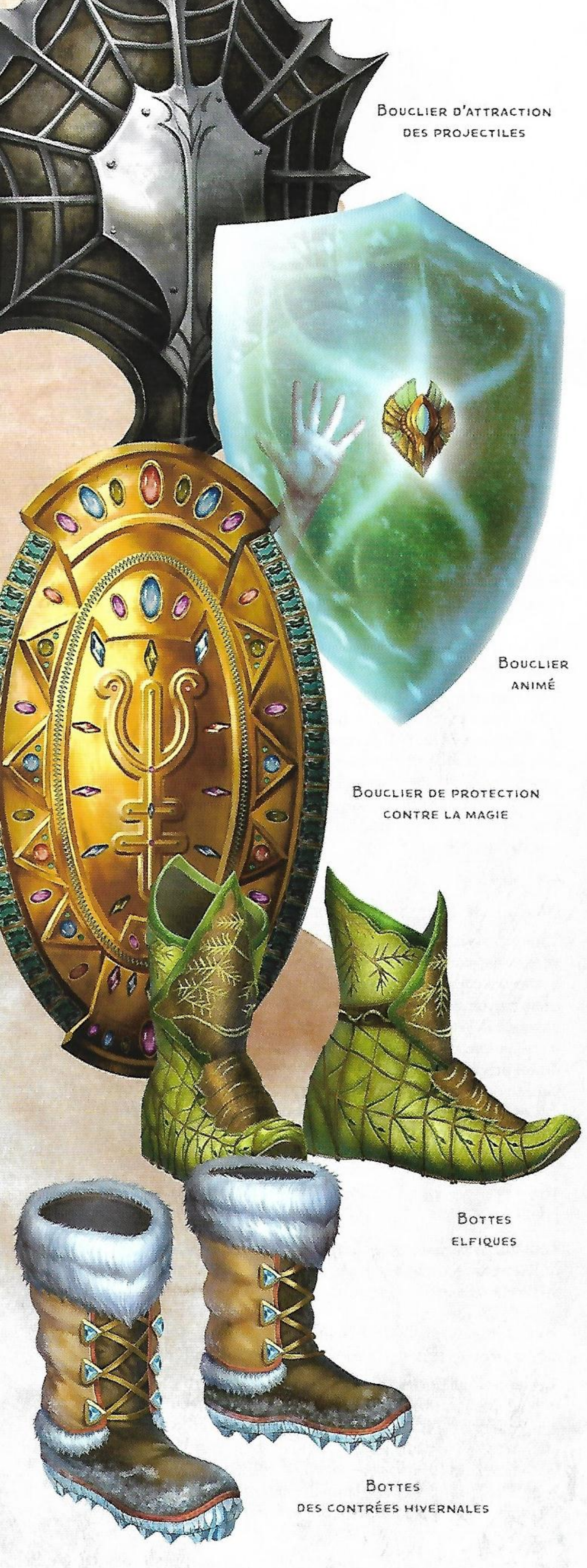
Les bottes récupèrent 2 heures de capacité de vol pour chaque tranche de 12 heures pendant lesquelles elles ne sont pas utilisées.

Bottes de lévitation
Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bottes aux pieds, vous pouvez utiliser une action pour lancer, à volonté, le sort de *lévitation* sur vous-même.

Bottes de marche et de saut
Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bottes aux pieds, votre vitesse de déplacement au sol s'élève à 9 mètres, à moins qu'elle ne soit supérieure, et votre vitesse n'est pas réduite si vous êtes encombré ou si vous portez une armure lourde. En outre, la distance normale de vos sauts est multipliée par trois, cependant, un tel saut ne vous permet pas de dépasser la distance maximale que vous pouvez couvrir en un tour.



Bottes de rapidité

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bottes aux pieds, vous pouvez utiliser une action bonus pour claquer les talons l'un contre l'autre. Ce faisant, les bottes doublent votre vitesse de déplacement au sol et les créatures qui effectuent une attaque d'opportunité contre vous sont désavantagées lors du jet d'attaque. Cet effet prend fin si vous claquez de nouveau les talons l'un contre l'autre.

Quand la propriété des bottes a été utilisée pendant une durée maximale de 10 minutes, la magie cesse de fonctionner jusqu'au terme de votre période de long repos.

Bottes des contrées hivernales

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Ces bottes fourrées sont confortables et gardent les pieds au chaud. Tant que vous les portez, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous obtenez une résistance contre les dégâts de froid.
- Vous ignorez les terrains difficiles composés de glace ou de neige.
- Vous supportez des températures extrêmement basses (jusqu'à –45 degrés Celsius) sans avoir besoin d'une protection supplémentaire. Si vous portez des vêtements chauds, la limite supportable s'élève à –70 degrés Celsius.

Bottes elfiques

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ces bottes aux pieds, vous ne faites aucun bruit lorsque vous marchez, quelle que soit la surface traversée. Vous êtes également avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) associés aux déplacements silencieux.

Bouclier +1, +2 ou +3

Armure (bouclier), peu courante (+1), rare (+2) ou très rare (+3)

Tant que vous maniez ce bouclier, vous bénéficiez d'un bonus à la CA déterminé par la rareté du bouclier. Ce bonus vient en plus du bonus normal à la CA conféré par le bouclier.

Bouclier animé

Armure (bouclier), très rare (harmonisation requise)

En maniant ce bouclier, vous pouvez prononcer son mot de commande par une action bonus pour l'animer. Le bouclier bondit dans les airs et lévite dans l'emplacement que vous occupez pour vous protéger à votre place (mais comme si c'était vous qui le teniez), vous laissant ainsi les mains libres. Le bouclier reste animé pendant 1 minute, jusqu'à ce que vous utilisiez une action bonus pour mettre fin à cet effet ou jusqu'à ce que vous soyez neutralisé ou mort, auquel cas le bouclier tombe par terre ou dans votre main, si vous avez au moins une main libre.

Bouclier antiprojectiles

Armure (bouclier), rare (harmonisation requise)

Vous obtenez un bonus de +2 à la CA contre les attaques à distance lorsque vous maniez ce bouclier. Ce bonus vient en plus de celui normalement conféré à la CA par le bouclier. En outre, chaque fois qu'un agresseur effectue une attaque à distance contre une cible située à 1,50 mètre ou moins de vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour devenir la cible de l'attaque à la place de la cible initiale.

Bouclier d'attraction des projectiles

Armure (bouclier), rare (harmonisation requise)

Tant que vous maniez ce bouclier, vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts infligés par les attaques d'armes à distance.

Malédiction. Ce bouclier est maudit. La malédiction vous affecte dès que vous vous harmonisez avec lui et jusqu'à ce qu'on vous lance le sort *lever une malédiction* ou que vous soyez la cible d'une magie similaire. Il ne vous suffit pas de vous débarrasser du bouclier pour mettre fin à la malédiction qui vous affecte. Chaque fois qu'une attaque d'arme à distance est effectuée contre une cible située à 3 mètres ou moins de vous, vous devenez la cible de l'attaque à sa place à cause de la malédiction.

Bouclier de protection contre la magie

Armure (bouclier), très rare (harmonisation requise)

Tant que vous maniez ce bouclier, vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde effectués contre les sorts et autres effets magiques. En outre, les attaques de sort effectuées contre vous sont désavantagées.

Bouclier sentinelle

Armure (bouclier), peu courant

Tant que vous maniez ce bouclier, vous êtes avantagé lors des tests d'initiative et des tests de Sagesse (Perception). Le bouclier est frappé du symbole d'un œil.

Boule de cristal

Objet merveilleux, très rare ou légendaire (harmonisation requise)

Très rare, la *boule de cristal* classique mesure une quinzaine de centimètres de diamètre. Tant que vous la touchez, vous pouvez lancer le sort *scrutation* (DD des jets de sauvegarde 17) par son biais.

Les versions suivantes de la *boule de cristal* sont des objets légendaires avec des propriétés supplémentaires.

Boule de cristal de lecture des pensées. Vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort *détection des pensées* (DD des jets de sauvegarde 17) tant que vous scrutez avec la *boule de cristal* des créatures visibles dans un rayon de 9 mètres autour de l'organe sensoriel de scrutation. Vous n'avez pas besoin de vous concentrer sur cette *détection des pensées* pour la maintenir pendant sa durée mais elle prend fin en même temps que la *scrutation*.

Boule de cristal de télépathie. Tant que vous scrutez avec la *boule de cristal*, vous pouvez communiquer par télépathie avec des créatures visibles dans un rayon de 9 mètres autour de le capteur sensoriel de scrutation. Vous pouvez utiliser une action pour lancer *suggestion* (DD des jets de sauvegarde 17) à travers le capteur sur une de ces créatures. Vous n'avez pas besoin de vous concentrer sur cette *suggestion* pour la maintenir pendant sa durée mais elle prend fin en même temps que la *scrutation*. Une fois utilisé, le pouvoir de *suggestion* de la *boule de cristal* n'est réutilisable qu'à partir de l'aube prochaine.

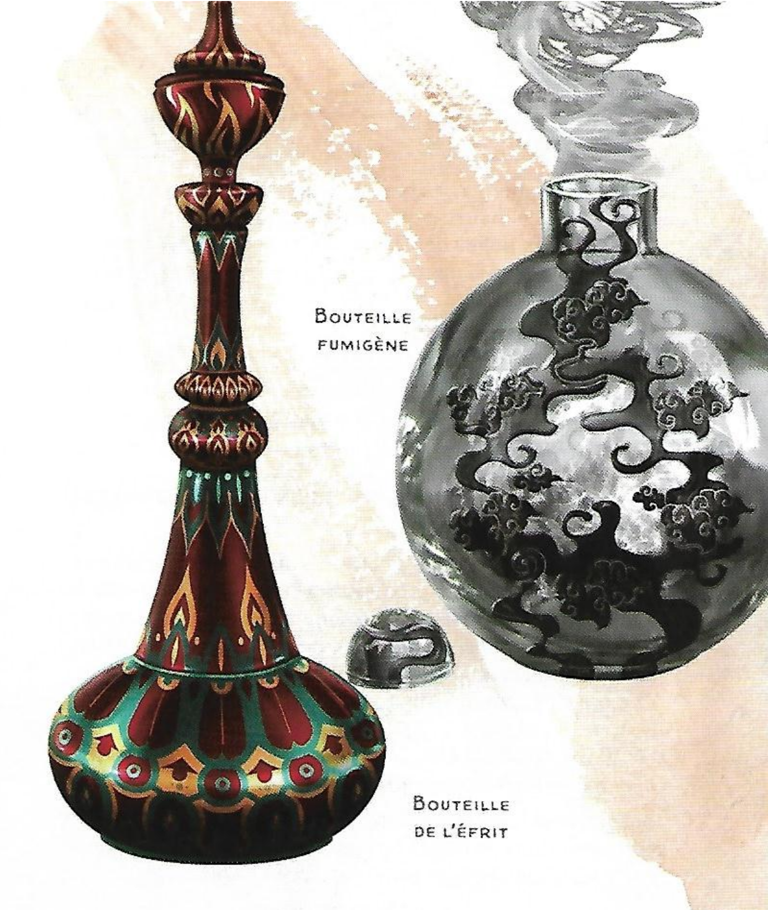
Boule de cristal de vision suprême. Tant que vous scrutez avec la boule de cristal, vous disposez de la vision parfaite sur un rayon de 36 mètres autour du capteur sensoriel de scrutation.

Bouteille de l'éfrit

Objet merveilleux, très rare

Cette bouteille de bronze peinte pèse 500 grammes. Quand vous utilisez une action pour la déboucher, un nuage d'épaisse fumée s'en échappe. À la fin de votre tour, la fumée disparaît en une brusque explosion de feu inoffensive et un éfrit apparaît dans un emplacement inoccupé situé à 9 mètres ou moins de vous. Voir le *Monster Manual* pour le profil de l'éfrit.

La première fois que la bouteille est débouchée, le MD fait un jet dans la table suivante pour déterminer ce qu'il se passe.



Bouteille fumigène

Bouteille de l'éfrit

d100	Effet
01–10	L'éfrit vous attaque. Après avoir combattu 5 rounds, il disparaît, tout comme la magie de la bouteille.
11–90	L'éfrit obéit à vos ordres pendant 1 heure. Il retourne ensuite dans la bouteille et un nouveau bouchon est positionné sur son col. Vous devez attendre 24 heures pour parvenir à ôter ce nouveau bouchon. Le même effet se produit lors des deux prochaines ouvertures de la bouteille. Si la bouteille est ouverte une quatrième fois, l'éfrit s'échappe et disparaît, tout comme la magie de la bouteille.
91–00	L'éfrit peut lancer trois sorts de *souhait* que vous choisissez. Il disparaît une fois le dernier souhait exaucé ou au bout d'une heure et la magie de la bouteille disparaît.

Bouteille fumigène

Objet merveilleux, peu courant

De la fumée s'échappe du col de cette bouteille de bronze de 500 grammes, fermée avec un bouchon de plomb. Quand vous utilisez une action pour la déboucher, un nuage de fumée épaisse s'en échappe et se répand sur un rayon de 18 mètres autour de la bouteille. La visibilité dans la zone envahie par le nuage est nulle. Chaque minute pendant laquelle la bouteille, débouchée, reste à l'intérieur du nuage, le rayon augmente de 3 mètres jusqu'à atteindre sa taille maximum, soit 36 mètres de rayon.

Le nuage persiste tant que la bouteille reste débouchée. Vous devez prononcer son mot de commande par une action pour la reboucher. Une fois la bouteille rebouchée, le nuage se disperse au bout de 10 minutes. Un vent modéré (entre 16 et 30 km/h) peut également disperser la fumée en 1 minute, tandis qu'un vent fort (plus de 30 km/h) la disperse en 1 round.

Bracelets d'archer
Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bracelets sur vos avant-bras, vous obtenez la maîtrise des arcs longs et courts et vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec ces armes.

Bracelets de défense
Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces bracelets sur vos avant-bras, vous obtenez un bonus de +2 à la CA si vous ne portez aucune armure et ne maniez aucun bouclier.

Braséro de contrôle des élémentaires du feu
Objet merveilleux, rare

Tant qu'un feu brûle dans ce braséro de cuivre, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et invoquer un élémentaire du feu, comme si vous aviez lancé le sort *invoquer un élémentaire*. Vous devez attendre l'aube suivante avant de pouvoir le réutiliser de cette façon.

Le braséro pèse 2,5 kilos.

Broche de protection
Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette broche, vous obtenez une résistance contre les dégâts de force et vous bénéficiez d'une immunité contre les dégâts infligés par le sort de *projectile magique*.

Cape d'invisibilité
Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, vous pouvez rabattre la capuche sur votre tête pour vous rendre invisible. Une fois invisible, tout votre équipement et tous vos vêtements deviennent également invisibles. Vous redevenez visible quand vous enlevez la capuche. Il faut une action pour rabattre ou enlever la capuche.

Déduisez le temps pendant lequel vous êtes invisible, par période de 1 minute, de la durée maximale d'invisibilité que confère la cape, qui est de 2 heures. Après 2 heures d'utilisation, la cape cesse de fonctionner. Elle récupère 1 heure de durée d'invisibilité au bout de chaque période de 12 heures pendant laquelle elle n'est pas utilisée.

Cape de déplacement
Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, elle projette une illusion de vous-même vous tenant à côté de votre véritable emplacement et toutes les créatures sont ainsi désavantagées lors des jets d'attaque effectués contre vous. Si vous subissez des dégâts, la propriété cesse de fonctionner jusqu'au début de votre prochain tour. Cette propriété est réprimée si vous êtes neutralisé, entravé ou incapable de bouger d'une façon ou d'une autre.

Cape de l'arachnide
Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Ce beau vêtement en soie noire est brodé de fins fils d'argent. Tant que vous le portez, vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous obtenez une résistance contre les dégâts de poison.
- Vous obtenez une vitesse d'escalade égale à votre vitesse au sol.
- Vous pouvez vous déplacer vers le haut, le bas, en travers ou tête en bas sur des surfaces verticales ou des plafonds tout en gardant les mains libres.
- Les toiles ne vous bloquent plus le passage, quel que soit leur type, et vous pouvez vous déplacez à travers des zones entoilées comme si elles étaient des terrains difficiles.
- Vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort de *toile d'araignée* (DD du jet de sauvegarde 13). La toilé créée par le sort rempli une zone deux fois plus grande que d'ordinaire. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser cette propriété.

Cape de la chauve-souris
Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, vous êtes avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion). Dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans les ténèbres, vous pouvez empoigner les bords de la cape des deux mains et l'utiliser pour voler à une vitesse de 12 mètres. Vous perdez cette


Bracelets de défense

Broche de protection

Braséro de contrôle des élémentaires du feu


Cape de déplacement

vitesse de vol si vous ne parvenez plus à tenir les bords de la cape lorsque vous volez ou si vous n'êtes plus dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans les ténèbres.

Tant que vous portez cette cape dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans les ténèbres, vous pouvez utiliser votre action pour lancer le sort de *métamorphose* sur vous-même et vous transformer ainsi en chauve-souris. Sous cette forme de chauve-souris, vous conservez vos valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. La cape n'est ensuite plus réutilisable de cette façon avant l'aube prochaine.

Cape de la raie manta

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez cette cape, capuche rabattue, vous pouvez respirer sous l'eau et vous disposez d'une vitesse de nage de 18 mètres. Il faut une action pour rabattre ou enlever la capuche.

Cape de prestidigitateur

Objet merveilleux, rare

Cette cape sent légèrement le soufre. Tant que vous la portez, vous pouvez l'utiliser pour lancer le sort *porte dimensionnelle* par une action. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser cette propriété.

Vous disparaissez en laissant derrière vous un nuage de fumée et vous réapparaissez à destination de la même façon. La fumée réduit la visibilité dans l'emplacement que vous quittez et dans celui où vous réapparaissez et se disperse à la fin de votre prochain tour. Un vent léger ou plus fort disperse cette fumée.

Cape de protection

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde tant que vous portez cette cape.

Cape elfique

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette cape, capuche rabattue, les tests de Sagesse (Perception) effectués pour vous voir sont désavantagés tandis que vous êtes avantagé lors des tests de Dextérité (Discrétion) effectués pour vous cacher, car les couleurs de la cape s'adaptent à celle de votre environnement pour vous camoufler. Il faut une action pour rabattre ou enlever la capuche.

Capuchon de respiration aquatique

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ce capuchon sous l'eau, vous pouvez prononcer son mot de commande par une action pour créer une bulle d'air autour de votre tête. Il vous permet de respirer normalement sous l'eau. Cette bulle reste autour de votre tête à moins que vous ne prononciez de nouveau le mot de commande, que vous retiriez le capuchon ou que vous sortiez de l'eau.

Carafe intarissable

Objet merveilleux, peu courant

Cette flasque dotée d'un bouchon émet des clapotis quand on la secoue, comme si elle contenait de l'eau. Elle pèse 1 kilo.

Vous pouvez utiliser une action pour la déboucher et prononcer un des trois mots de commande. Une certaine quantité d'eau douce ou salée (à vous de choisir) s'en déverse alors. L'eau s'arrête de couler au début de votre prochain tour. Choisissez parmi les options suivantes :

- « Flot » produit 3,5 litres d'eau.
- « Fontaine » produit 17,5 litres d'eau.
- « Geyser » produit 100 litres d'eau qui jaillissent brusquement en un geyser de 9 mètres de long et de 30 centimètres de large. Par une action bonus pendant que vous tenez la carafe, vous pouvez diriger le geyser vers une créature située dans votre champ de vision et à 9 mètres ou moins de vous. La cible doit alors réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas subir 1d4 dégâts contondants et tomber à terre. Au lieu d'une créature, vous pouvez viser un objet ni porté ni équipé et dont le poids ne dépasse pas 100 kilos. L'objet est soit renversé, soit éloigné de vous sur une distance de 4,50 mètres.



Carillon d'ouverture
Objet merveilleux, rare

Ce tube métallique creux mesure 30 centimètres de long et pèse 250 grammes. Vous pouvez le frapper par une action en le pointant vers un objet, situé à 36 mètres ou moins, qui peut être ouvert, comme une porte, un couvercle ou une serrure. Le carillon produit une note limpide et provoque l'ouverture d'une serrure ou d'un loquet sur l'objet, sauf si le son ne peut atteindre e dernier. Si toutes les serrures ou tous les loquets sont déjà ouverts, c'est l'objet ciblé lui-même qui s'ouvre.

Le carillon peut être utilisé dix fois. Il se fissure et devient inutilisable après la dixième.

Carquois d'Ehlonna
Objet merveilleux, peu courant

Chacun des trois compartiments de ce carquois est connecté à un espace extradimensionnel qui lui permet de contenir de nombreux objets sans jamais augmenter son poids, qui reste constant : 2 kilos. Le compartiment le plus court peut contenir jusqu'à soixante flèches, carreaux ou objets similaires. Le compartiment intermédiaire peut contenir jusqu'à dix-huit javelines ou objets similaires. Le compartiment le plus long peut contenir jusqu'à six objets longs, tels que des arcs, des bâtons ou des lances.

Vous pouvez extraire n'importe quel objet du carquois comme vous le feriez avec un carquois ou un fourreau ordinaire.



Cartes d'illusion
Objet merveilleux, peu courant

Cette boîte contient un jeu de cartes parcheminées. Un jeu complet se compose de 34 cartes. Il manque généralement 1d20–1 cartes dans un jeu trouvé en guise de trésor.

La magie du jeu fonctionne uniquement si vous piochez des cartes au hasard (vous pouvez utiliser un jeu de cartes à jouer modifié pour simuler celui-ci). Vous pouvez utiliser une action pour piocher une carte au hasard et la laisser tomber par terre à un point situé à 9 mètres ou moins de vous.

Une illusion représentant une ou plusieurs créatures se forme au-dessus de la carte au sol et dure tant qu'elle n'est pas dissipée. Une créature illusoire semble réelle, de la taille appropriée, et se comporte comme si elle était réelle (comme décrit dans le *Monster Manual*), sauf qu'elle est inoffensive. Tant que vous vous situez à 36 mètres ou moins de la créature illusoire et que vous pouvez la voir, vous pouvez utiliser une action pour la déplacer par magie sans l'éloigner de plus de 9 mètres de sa carte. Toute interaction physique avec la créature illusoire révèle sa nature d'illusion car les objets la traversent. Une créature qui utilise une action pour inspecter la créature visuellement peut déterminer sa nature illusoire en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. La créature devient alors transparente.

L'illusion dure tant qu'elle n'est pas dissipée ou sa carte déplacée. Quand l'illusion prend fin, l'image sur sa carte disparaît et cette carte n'est plus réutilisable.

Carte à jouer	Illusion
As de cœur	Dragon rouge
Roi de cœur	Chevalier et quatre gardes
Dame de cœur	Succube ou incube
Valet de cœur	Druide
Dix de cœur	Géant des nuages
Neuf de cœur	Ettin
Huit de cœur	Gobelours
Deux de cœur	Gobelin
As de carreau	Tyrannœil
Roi de carreau	Archimage et apprenti-magicien
Dame de carreau	Guenaude noire
Valet de carreau	Assassin
Dix de carreau	Géant du feu
Neuf de carreau	Ogre mage
Huit de carreau	Gnoll
Deux de carreau	Kobold
As de pique	Liche
Roi de pique	Prêtre et deux acolytes
Reine de pique	Méduse
Valet de pique	Vétéran
Dix de pique	Géant du givre
Neuf de pique	Troll
Huit de pique	Hobgobelin
Deux de pique	Gobelin
As de trèfle	Golem de fer
Roi de trèfle	Capitaine-bandit et trois bandits
Dame de trèfle	Érinye
Valet de trèfle	Berserker
Dix de trèfle	Géant des collines
Neuf de trèfle	Ogre
Huit de trèfle	Orc
Deux de trèfle	Kobold
Jokers (2)	Vous (le propriétaire du jeu)

Cartes merveilleuses

Objet merveilleux, légendaire

Généralement rangé dans une boite ou une bourse, ce jeu se compose de cartes en ivoire ou en vélin. La plupart (75%) de ces jeux se composent de treize cartes seulement, les autres en contiennent vingt-deux.

Avant de piocher une carte, vous devez déclarer le nombre de cartes que vous avez l'intention de piocher, puis vous les piochez au hasard (vous pouvez utiliser un jeu de cartes à jouer modifié pour simuler celui-ci). Toutes les cartes piochées en plus du nombre désigné n'ont aucun effet. Sinon, la magie d'une carte opère dès que vous la tirez. Vous ne devez pas laisser plus d'une heure s'écouler entre chaque pioche. Si vous ne parvenez pas à piocher le nombre de cartes annoncé, le nombre de cartes restantes s'échappent d'elles-mêmes hors du paquet et produisent leur effet toutes en même temps.

Une carte disparaît une fois piochée. À moins que la carte ne soit le Fou ou le Bouffon, elle réapparaît dans le jeu et il est donc possible de piocher deux fois une même carte.

Carte à jouer	Illusion
As de carreau	Le Vizir*
Roi de carreau	Le Soleil
Dame de carreau	La Lune
Valet de carreau	L'Étoile
Deux de carreau	La Comète*
As de cœur	les Parques*
Roi de cœur	Le Trône
Dame de cœur	La Clé
Valet de cœur	le Chevalier
Deux de cœur	La Gemme*
As de trèfle	Les Serres*
Roi de trèfle	Le Vide
Dame de trèfle	Les Flammes
Valet de trèfle	le Crâne
Deux de trèfle	L'Idiot*
As de pique	Le Donjon*
Roi de pique	La Ruine
Reine de pique	Euryale
Valet de pique	Le Bandit
Deux de pique	La Balance*
Joker noir	Le Fou*
Joker rouge	Le Bouffon

* Uniquement présente dans un jeu de vingt-deux cartes

Une question d'inimitié

Deux des *cartes merveilleuses* peuvent faire naître une inimitié entre un personnage et une autre entité. Avec la carte des Flammes, l'inimitié est manifeste. Le personnage devrait pâtir plusieurs fois des efforts malveillants du diable. Trouver l'endroit où se cache ce fiélon ne devrait pas être une tâche aisée et l'aventurier devrait affronter les alliés et les fidèles du diable plusieurs fois avant de pouvoir défier le diable en personne.

Dans le cas de la carte du Bandit, l'inimitié est secrète et devrait provenir de quelqu'un que l'on pense allié ou ami. En tant que maître du donjon, vous devriez préparer un moment dramatiquement approprié pour révéler cette inimitié et laisser l'aventurier dans l'expectative en ce qui concerne l'identité du traître.

Balance. Votre esprit subit une transformation douloureuse et dévastatrice qui change votre alignement. loyal devient chaotique, bon devient mauvais et vice-versa. Cette carte ne produit aucun effet sur vous si vous êtes neutre absolu ou que vous n'avez pas d'alignement.

Bandit. Un personnage non-joueur choisi par le MD devient hostile envers vous. L'identité de votre nouvel ennemi reste un mystère, à moins que le PNJ décide de se révéler ou que quelqu'un d'autre le fasse. Seul un sort de *souhait* ou une intervention divine peut mettre fin à l'inimitié du PNJ envers vous.

Bouffon. Vous gagnez 10 000 PX ou vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires en plus du nombre que vous avez déclaré.

Chevalier. Un guerrier de niveau 4 apparaît où vous le souhaitez dans un emplacement de votre choix situé à 9 mètres ou moins de vous et se met à votre service. Le guerrier est de la même race que vous et vous sert loyalement jusqu'à la mort, en estimant que c'est le destin qui l'a conduit jusqu'à vous. Vous contrôlez ce personnage.

Clé. Une arme magique au minimum rare et dont vous maitrisez le maniement apparaît dans vos mains. C'est au MD de la choisir.

Comète. Si vous vainquez seul le prochain monstre ou groupe de monstres hostiles que vous rencontrez, vous gagnez le nombre de points d'expérience nécessaires pour gagner un niveau. Sinon, cette carte ne produit aucun effet.

Crâne. Vous invoquez un avatar de la mort : un squelette fantomatique d'humanoïde vêtu d'une robe noire en haillons et brandissant une faux spectrale. Il apparait dans un emplacement choisi par le MD et situé à 3 mètres ou moins de vous et vous attaque, en avertissant tout le monde que vous devez remporter ce combat seul. L'avatar combat jusqu'à votre mort ou jusqu'à tomber à 0 point de vie, auquel cas il disparaît.

Avatar de la mort

Mort-vivant de taille Moyenne, neutre mauvais

Classe d'armure 20
Points de vie la moitié du total maximum de points de vie de son invocateur
Vitesse 18 m, vol 18 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

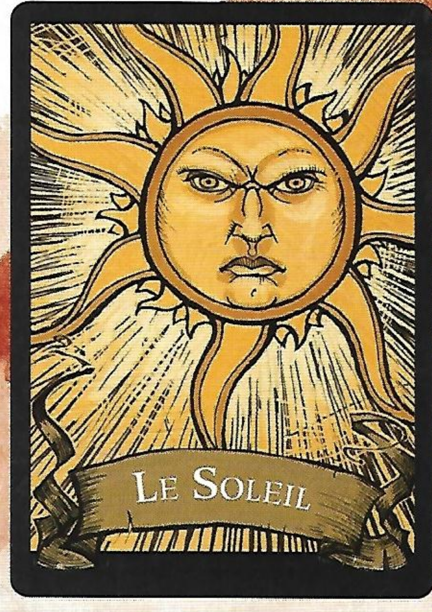
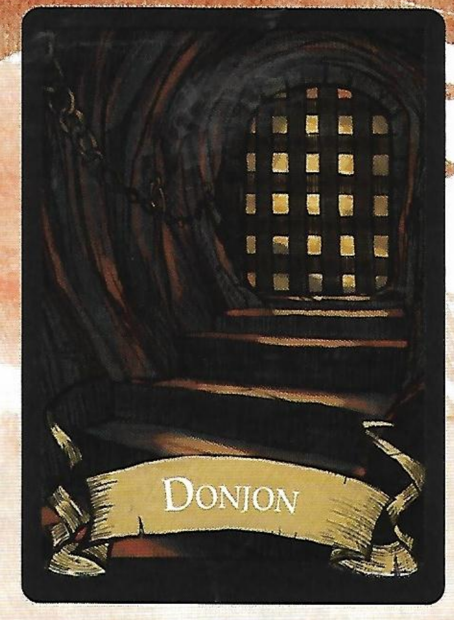
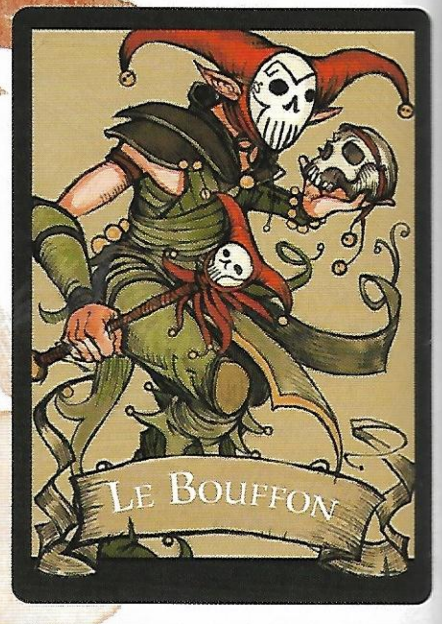
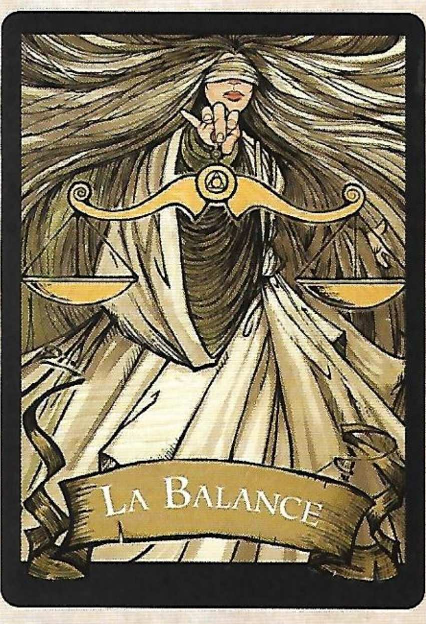
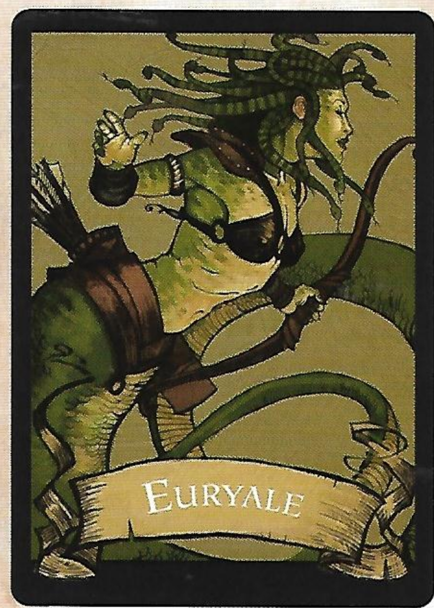
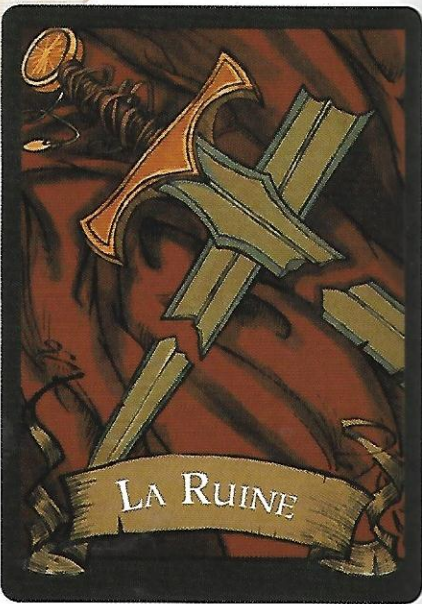
Immunités contre les dégâts nécrotiques, poison
Immunité contre les états charmé, empoisonné, inconscient, paralysé, pétrifié, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, vision parfaite 18 m, Perception passive 13
Langues toutes les langues connues de son invocateur
Indice de dangerosité – (0 PX)

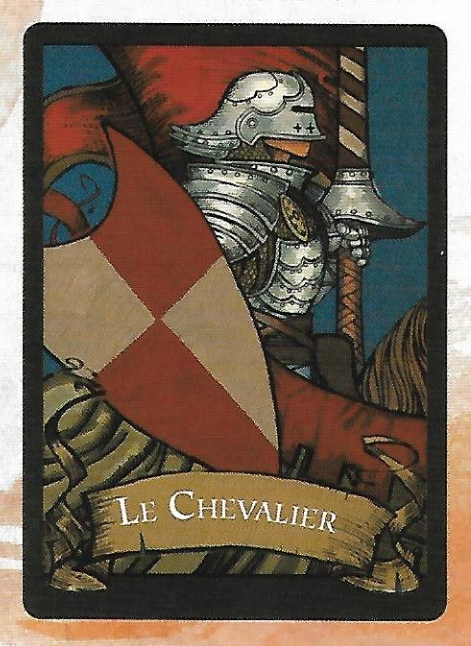
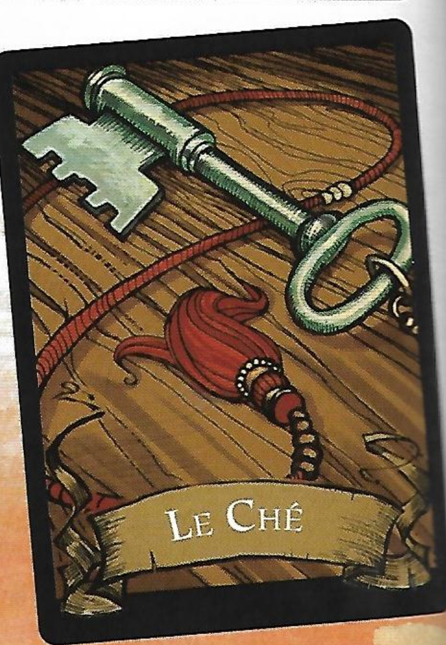
Déplacement intangible. L'avatar peut traverser d'autres créatures et objets comme s'ils étaient des terrains difficiles. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour dans un objet.

Immunité contre le renvoi. L'avatar est immunisé contre les aptitudes qui renvoient les morts-vivants.

Actions

Fauchage. L'avatar fauche une créature située à 1,50 mètre ou moins de lui, ce qui lui inflige 7 (1d8+3) dégâts tranchants plus 4 (1d8) dégâts nécrotiques.


Le Soleil

Donjon

Le Bouffon

La Balance

Euryale

La Ruine

Le Crâne

Le Chevalier

Le Ché

Une créature qui tente de vous aider invoque son propre avatar de la mort. Une créature tuée par un avatar de la mort ne peut pas être ramenée à la vie.

Donjon. Vous disparaissez et plongez dans un état d'animation suspendue à l'intérieur d'une sphère extradimensionnelle. Tout ce que vous portiez ou dont vous étiez équipé reste derrière vous dans l'emplacement que vous occupiez avant de disparaître. Vous restez enfermé jusqu'à ce qu'on vous trouve et vous sorte de la sphère. La magie de divination ne peut pas vous localiser, mais un sort de *souhait* peut révéler l'endroit où se trouve votre prison. Vous ne pouvez plus piocher de cartes.

Étoile. Augmentez de 2 une de vos valeurs de caractéristique. La valeur peut dépasser 20 mais pas 24.

Euryale. Le visage à l'aspect de méduse de la carte prononce une malédiction contre vous. Vous subissez un malus de –2 aux jets de sauvegarde tant que cette malédiction vous affecte. Seul un dieu ou la magie de la carte des Parques peut lever cette malédiction.

Flammes. Un redoutable diable devient votre ennemi. Il veut votre ruine et vous rend la vie impossible, en savourant vos souffrances avant de tenter de vous tuer. Cette inimitié dure tant que vous ou le diable n'êtes pas mort.

Fou. Vous perdez 10 000 PX, vous défaussez cette carte et vous en piochez une nouvelle, en comptant ces deux cartes piochées comme une seule en ce qui concerne le décompte des cartes que vous devez piocher. Si la perte de PX devrait normalement vous faire perdre un niveau, vous perdez à la place un nombre de points tout juste suffisant pour conserver votre niveau actuel.

Gemme. Vingt-cinq bijoux d'une valeur de 2 000 po chacun ou cinquante pierres précieuses d'une valeur de 1 000 po chacune apparaissent à vos pieds.

Lune. Vous pouvez lancer le sort de *souhait* 1d3 fois.

Parques. La trame de la réalité se défait et ses fils en tissent une nouvelle, ce qui vous permet d'éviter ou d'effacer un événement comme s'il ne s'était jamais produit. Vous pouvez utiliser la magie de la carte dès que vous la piochez ou à n'importe quel moment avant de mourir.

Ruine. Toutes les formes de richesse que vous portez sur vous, à l'exception des objets magiques, disparaissent. Les biens portables disparaissent. Les commerces, entreprises, bâtiments et terres que vous possédez disparaissent de façon à altérer le moins possible la réalité. Tous les documents prouvant vos droits de propriété disparaissent, tout comme cette carte.

Serres. Tous les objets magiques que vous portez sur vous ou dont vous êtes équipé sont désintégrés. Les artefacts en votre possession ne sont pas détruits mais disparaissent quand même.

Le Soleil. Vous gagnez 50 000 PX et un objet merveilleux (que le MD détermine aléatoirement) apparaît dans vos mains.

Trône. Vous obtenez la maitrise de la compétence de Persuasion et vous doublez votre bonus de maîtrise aux tests associés à cette compétence. En outre, vous devenez le propriétaire légitime d'un fortin situé quelque part dans le monde. Toutefois, ce fortin est actuellement occupé par des monstres et vous devez l'en débarrasser avant de le revendiquer.

Vide. Cette carte noire apporte le désastre. Votre âme est arrachée à votre corps et enfermée dans un objet situé quelque part, au choix du MJ. Une ou plusieurs entités redoutables gardent cet endroit. Tant que votre âme est enfermée de cette façon, votre corps est neutralisé. Un sort de *souhait* ne peut pas restaurer votre âme mais il révèle l'emplacement de l'objet qui la contient. Vous ne piochez pas d'autres cartes.

Vizir. N'importe quand, dans l'année qui suit le moment où vous avez pioché cette carte, vous pouvez poser une question tout en méditant. Vous recevez une réponse mentale et juste à cette question. En plus de donner des informations, la réponse vous aide à résoudre une énigme compliquée ou un autre dilemme. Autrement dit, cette connaissance vient avec la sagesse et vous permettant de l'exploiter au mieux.


Ceinturon des nains

Ceinturon de force de géant des pierres

Ceinturon de force de géant

Objet merveilleux, raretés diverses (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce ceinturon autour de la taille, votre valeur de Force change pour atteindre celle conférée par cet objet. L'objet ne produit aucun effet sur vous si votre valeur de Force est déjà égale ou supérieure à la valeur qu'il offre.

Il existe six versions de ce ceinturon. La rareté de chacune correspond au type de géants véritables auquel elle est associée. Le *ceinturon de force de géant des pierres* et le *ceinturon de force de géant du givre* ont un aspect différent mais produisent tous deux le même effet.

Type	Force	Rareté
Géant des collines	21	Rare
Géant des pierres/du givre	23	Très rare
Géant du feu	25	Très rare
Géant des nuages	27	Légendaire
Géant des tempêtes	29	Légendaire

Ceinturon des nains

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Vous bénéficiez des avantages suivants tant que vous portez cette ceinture autour de la taille :

- Votre valeur de Constitution augmente de 2 jusqu'à un maximum de 20.
- Vous êtes avantagé lors des tests de Charisme (Persuasion) effectués pour interagir avec des nains.

En outre, une fois harmonisé avec la ceinture, vous avez 50% de chances chaque jour, à l'aube, d'avoir une barbe bien drue, s'il vous est possible d'en avoir une, ou une barbe visiblement plus épaisse que celle que vous aviez la veille.

Si vous n'êtes pas un nain, vous bénéficiez en plus des avantages suivants tant que vous portez la ceinture :

- Vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde contre les poisons et vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts de poison.
- Vous obtenez la vision dans le noir jusqu'à 18 mètres.
- Vous pouvez parler, lire et écrire le nain.



Chapeau de déguisement

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce chapeau, vous pouvez utiliser une action pour lancer, par son biais et à volonté, le sort *déguisement*. Le sort prend fin dès que le chapeau n'est plus porté.

Chapelet

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise avec un clerc, un druide ou un paladin)

1d4+2 perles magiques faites de perles noires, d'aigues-marines ou de topazes ornent ce chapelet qui se compose principalement de nombreuses perles taillées dans d'autres pierres précieuses comme de l'ambre, des héliotropes, des citrines, du corail, du jade ou du quartz. La magie d'une perle disparaît si elle est détachée du chapelet.

Il existe six types de perles magiques. C'est au MD de décider du type de chacune de ces perles ou le déterminer au hasard. Un chapelet peut contenir plusieurs perles du même type. Vous devez porter le chapelet pour pouvoir utiliser une perle. Chaque perle contient un sort que vous pouvez lancer par son biais en effectuant une action bonus (vous utilisez votre DD des jets de sauvegarde contre les sorts si un tel jet est nécessaire). Une fois le sort d'une perle lancé, vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir le relancer.

d20	Perle de...	Sort
1–6	Bénédiction	*Bénédiction*
7–12	Soins	*Restauration inférieure ou soin des blessures* (2ᵉ niveau)
13–16	Faveur	*Restauration supérieure*
17–18	Châtiment	*Frappe lumineuse*
19	Convocations	*Allié planaire*
20	Marche du vent	*Marche sur le vent*

Chaussons de l'araignée

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces chaussons légers, vous pouvez vous déplacer le long de surfaces verticales et au plafond, la tête en bas, tout en gardant les mains libres. Vous disposez d'une vitesse d'escalade égale à votre vitesse au sol. En revanche, les chaussons ne vous permettent pas de vous déplacer de cette façon sur des surfaces glissantes, comme celles recouvertes de glace ou de graisse, par exemple.

Chemise de mailles elfique

Armure (chemise de mailles), rare

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA tant que vous portez cette armure. On considère que vous maîtrisez le port de cette armure, même si vous ne maîtrisez pas celui des armures intermédiaires.

Cierge d'invocation

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Ce cierge effilé est consacré à une divinité et possède le même alignement que celle-ci. L'alignement du cierge peut être détecté grâce au sort de *détection du mal et du bien*. Le MD choisit le dieu et l'alignement associé ou détermine l'alignement au hasard.

d20	Alignement	d20	Alignement
1–2	Chaotique mauvais	10–11	Neutre
3–4	Chaotique neutre	12–13	Neutre bon
5–7	Chaotique bon	14–15	Loyal mauvais
8–9	Neutre mauvais	16–17	Loyal neutre
		18–20	Loyal bon

La magie de cet objet opère lorsque le cierge est allumé, ce qui nécessite une action. Le cierge est complètement fondu et détruit après avoir brûlé 4 heures. Vous pouvez souffler la flamme plus tôt pour utiliser le cierge ultérieurement. Déduisez de sa durée totale d'utilisation le temps passé à brûler, par périodes d'une minute au minimum.

Allumé, le cierge éclaire faiblement sur un rayon de 9 mètres. Les créatures situées dans cette zone éclairée et dont l'alignement correspond à celui du cierge sont avantagées lors de leurs jets d'attaque, de leurs jets de sauvegarde et de leurs tests de caractéristique. De plus, un clerc ou un druide situé dans la zone éclairée et dont l'alignement correspond à celui du cierge peut lancer les sorts de niveau 1 qu'il ou elle a préparés sans dépenser ses emplacements de sort, même si on considère que le sort, pour déterminer ses effets, a été lancé avec un emplacement de niveau 1.

Par ailleurs, quand vous allumez le cierge pour la première fois, vous pouvez lancer le sort de *portail* par son biais. L'utilisation de cette propriété détruit le cierge.



Cimeterre de célérité

Arme (cimeterre), très rare (harmonisation requise)

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. De plus, vous pouvez effectuer une attaque avec cette arme par une action bonus lors de chacun de vos tours.

Colle universelle

Objet merveilleux, légendaire

Cette substance visqueuse d'un blanc laiteux peut servir d'adhésif pour coller deux objets de manière définitive. Elle doit être stockée dans un pot ou une flasque dont l'intérieur a été badigeonné d'*huile d'insaisissabilité*. Un récipient nouvellement découvert contient 1d6+1 portions de 30 grammes de *colle universelle*.

Une dose de 30 grammes de colle couvre une surface de 30 centimètres de côté. La colle met une minute pour sécher. Une fois séchée, seul *le solvant universel*, l'*huile éthérée* ou le sort *souhait* peut dissoudre la colle séchée.

Collier d'adaptation

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce collier, vous pouvez respirer normalement, quel que soit l'environnement dans lequel vous vous trouvez et vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde effectués contre des gaz toxiques et des vapeurs nocives (comme ceux produits par les sorts *nuage mortel* et *nuage puant*, les poisons inhalés et le souffle de certains dragons).

Collier de boules de feu

Objet merveilleux, rare

1d6+3 perles sont suspendues à ce collier. Vous pouvez utiliser une action pour détacher une perle et la lancer à une distance maximale de 18 mètres. Au moment où elle atteint le bout de sa trajectoire, elle explose comme le ferait un sort de *boule de feu* de niveau 3 (DD des jets de sauvegarde 15).

Vous pouvez lancer plusieurs perles à la fois ou même le collier entier en une seule action. Dans ce cas, augmentez de 1 le niveau du sort de *boule de feu* pour chaque perle lancée en plus de la première.

Cor de destruction

Objet merveilleux, rare

Vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande du cor puis souffler dedans, ce qui produit une explosion tonitruante dans un cône de 9 mètres et audible jusqu'à 180 mètres. Chaque créature dans le cône doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, une créature subit 5d6 dégâts de tonnerre en plus d'être assourdie pendant 1 minute. En cas de jet de sauvegarde réussi, une créature subit la moitié seulement de ces dégâts et n'est pas assourdie. Les créatures et les objets en verre ou en cristal sont désavantagés lors du jet de sauvegarde et subissent 10d6 dégâts de tonnerre au lieu de 5d6.

Il y a 20% de chances que chaque utilisation de la magie du cor provoque son explosion. Cette explosion inflige 10d6 dégâts de feu à son utilisateur et détruit le cor.

Cor du Valhalla

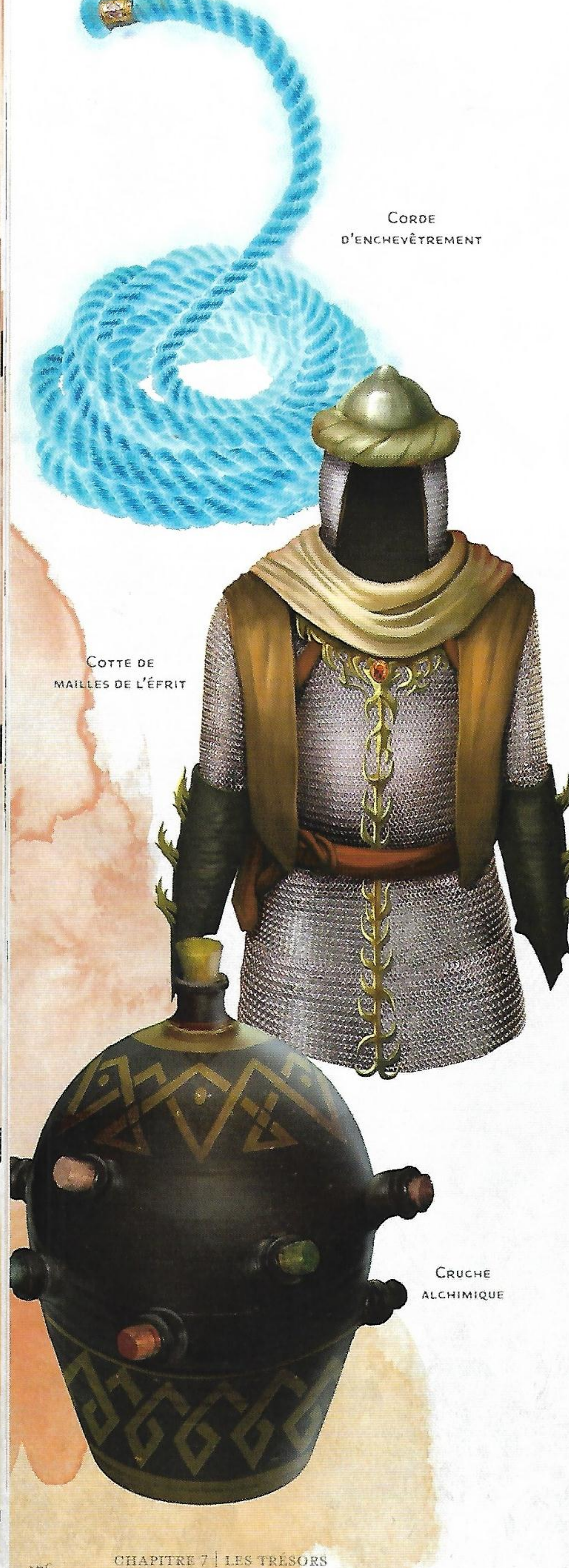
Objet merveilleux, rare (argent ou cuivre), très rare (bronze) ou légendaire (fer)

Vous pouvez utiliser une action pour souffler dans ce cor. En réponse, des esprits combattants originaires du plan de l'Ysgard apparaissent à 18 mètres ou moins de vous. Le profil de ces esprits est celui du berserker du *Monster Manual*. Ils retournent en Ysgard au bout d'une heure ou s'ils tombent à 0 point de vie. Une fois le cor utilisé, vous devez attendre que 7 jours se soient écoulés avant de pouvoir le réutiliser.

On sait qu'il existe quatre types de *cor du Valhalla*, chacun fabriqué dans un métal différent. Le type d'un cor détermine le nombre de berserkers qui répondent à la convocation, ainsi que les conditions d'utilisation. Le MD choisit le type de cor ou le détermine au hasard.

d100	Type de cor	Berserkers convoqués	Condition
01–40	Argent	2d4+2	Aucune
41–75	Cuivre	3d4+3	Maîtrise de toutes les armes courantes
76–90	Bronze	4d4+4	Maîtrise de toutes les armures intermédiaires
91–00	Fer	5d4+5	Maîtrise de toutes les armes de guerre

Si vous soufflez dans le cor sans remplir ses conditions d'utilisation, les berserkers convoqués vous attaquent. Si vous remplissez les conditions, ils se montrent amicaux envers vous et vos compagnons et obéissent à vos ordres.



Corde d'enchevêtrement

Objet merveilleux, rare

Cette corde de 9 mètres de long pèse 1,5 kilo. Si vous tenez une de ses extrémités en main et que vous utilisez une action pour prononcer son mot de commande, l'autre extrémité se précipite pour enchevêtrer une créature située à 6 mètres ou moins de vous dans votre champ de vision. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas être entravée.

Vous pouvez libérer une créature en utilisant une action bonus pour prononcer un deuxième mot de commande. Une cible entravée par la corde peut utiliser une action pour effectuer un test de Dextérité ou de Force (au choix de la cible) DD 15. La corde n'entrave plus la créature si cette dernière réussit son test.

La corde possède une CA de 20 et 20 points de vie. Elle récupère 1 point de vie toutes les 5 minutes tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie. Elle est détruite si ses points de vie tombent à 0.

Corde d'escalade

Objet merveilleux, peu courant

Cette corde de soie de 18 mètres de long pèse 1,5 kilo et résiste à un poids maximal de 1 500 kilos. Si vous tenez une extrémité de la corde en main et utilisez une action pour prononcer le mot de commande, la corde s'anime. Par une action bonus, vous pouvez ordonner à l'autre extrémité de se déplacer vers une destination de votre choix. Cette extrémité se déplace de 3 mètres lors de chacun de vos tours, en commençant par celui où vous lui donnez l'ordre, jusqu'à ce qu'elle atteigne sa destination située à une distance maximale égale à sa longueur ou jusqu'à ce que vous lui ordonniez de s'arrêter. Vous pouvez également lui ordonner de s'attacher fermement à un objet ou de s'en détacher, de se nouer ou de se dénouer, ou de s'enrouler pour faciliter son transport.

Si vous lui ordonnez de se nouer, de gros nœuds se forment tous les 30 centimètres le long de la corde. La longueur d'une corde nouée diminue de 3 mètres et confère un avantage aux tests effectués pour l'escalader.

La corde possède une CA de 20 et 20 points de vie. Elle récupère 1 point de vie toutes les 5 minutes tant qu'il lui reste au moins 1 point de vie. La corde est détruite si ses points de vie tombent à 0.

Cotte de mailles de l'éfrit

Armure (cotte de mailles), légendaire (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette armure, vous bénéficiez d'un bonus de +3 à la CA, vous êtes immunisé contre les dégâts de feu et vous comprenez et parlez le primordial. En outre, vous pouvez vous tenir debout et marcher sur de la roche en fusion comme si c'était une étendue de terre ferme.

Cruche alchimique

Objet merveilleux, peu courant

Cette cruche de céramique semble pouvoir contenir 3,5 litres de liquide et pèse 6 kilos, qu'elle soit vide ou pleine. Des clapotements se font entendre quand la cruche, même vide, est secouée.

Vous pouvez utiliser une action et désigner un des liquides indiqués dans la table ci-dessous pour que la cruche produise le liquide choisi. Après quoi, vous pouvez déboucher la cruche par une action et déverser le liquide un rythme de 7 litres par minute. La limite maximale de litres que la cruche peut produire dépend du liquide désigné.

Dès que la cruche commence à produire un liquide et jusqu'à l'aube suivante, elle produit ce liquide jusqu'à la limite maximale et ne peut en produire un autre.

Liquide	Limite maximale	Liquide	Limite maximale
Acide	2,5 litres	Huile	1 litre
Bière	14 litres	Eau douce	21 litres
Mayonnaise	7 litres	Vin	3,5 litres
Miel	3,5 litres	Eau salée	42 litres
Poison	1,75 litres	Vinaigre	7 litres

Cube de force

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Ce cube mesure 2 à 3 centimètres d'arête. Chaque face est ornée d'un symbole différent sur lequel on peut appuyer. Le cube contient initialement 36 charges et récupère 1d20 charges dépensées, chaque jour à l'aube.

Vous pouvez utiliser une action pour appuyer sur une des faces du cube, en dépensant un nombre de charges déterminé par la face choisie, comme indiqué dans la table Faces du cube de force. Chaque face produit un effet différent. Rien ne se passe si le cube ne contient pas le nombre suffisant de charges. Sinon, une barrière de force invisible se crée en formant un cube de 4,50 mètres d'arête. La barrière est centrée sur vous, elle se déplace avec vous et dure 1 minute, à moins que vous n'utilisiez une action pour appuyer sur la sixième face du cube ou que le cube ne contienne plus aucune charge. Vous pouvez changer l'effet de la barrière en appuyant sur une face différente et en dépensant le nombre de charges requis, ce qui réinitialise la durée.

Si votre déplacement fait entrer la barrière en contact avec un objet solide que le cube ne peut traverser, vous ne pouvez pas vous approcher plus de cet objet tant que la barrière reste en place.

Faces du cube de force

Face	Charges	Effet
1	1	Les gaz, le vent et le brouillard ne peuvent pas traverser la barrière.
2	2	La matière non-vivante ne peut pas traverser la barrière. Les murs, les sols et les plafonds peuvent la traverser si vous le souhaitez.
3	3	La matière vivante ne peut pas traverser la barrière.
4	4	Les effets magiques ne peuvent pas traverser la barrière.
5	5	Rien ne peut traverser la barrière. Les murs, les sols et les plafonds peuvent la traverser si vous le souhaitez.
6	0	La barrière est désactivée.

Le cube perd des charges quand la barrière est la cible de certains sorts ou entre en contact avec certains effets de sort ou d'objets magiques, comme indiqué dans la table suivante.

Sort ou objet	Charges perdues
Cor de destruction	1d10
Désintégration	1d12
Embruns prismatiques	1d20
Mur de feu	1d4
Passe-muraille	1d6



Dague venimeuse

Arme (dague), rare

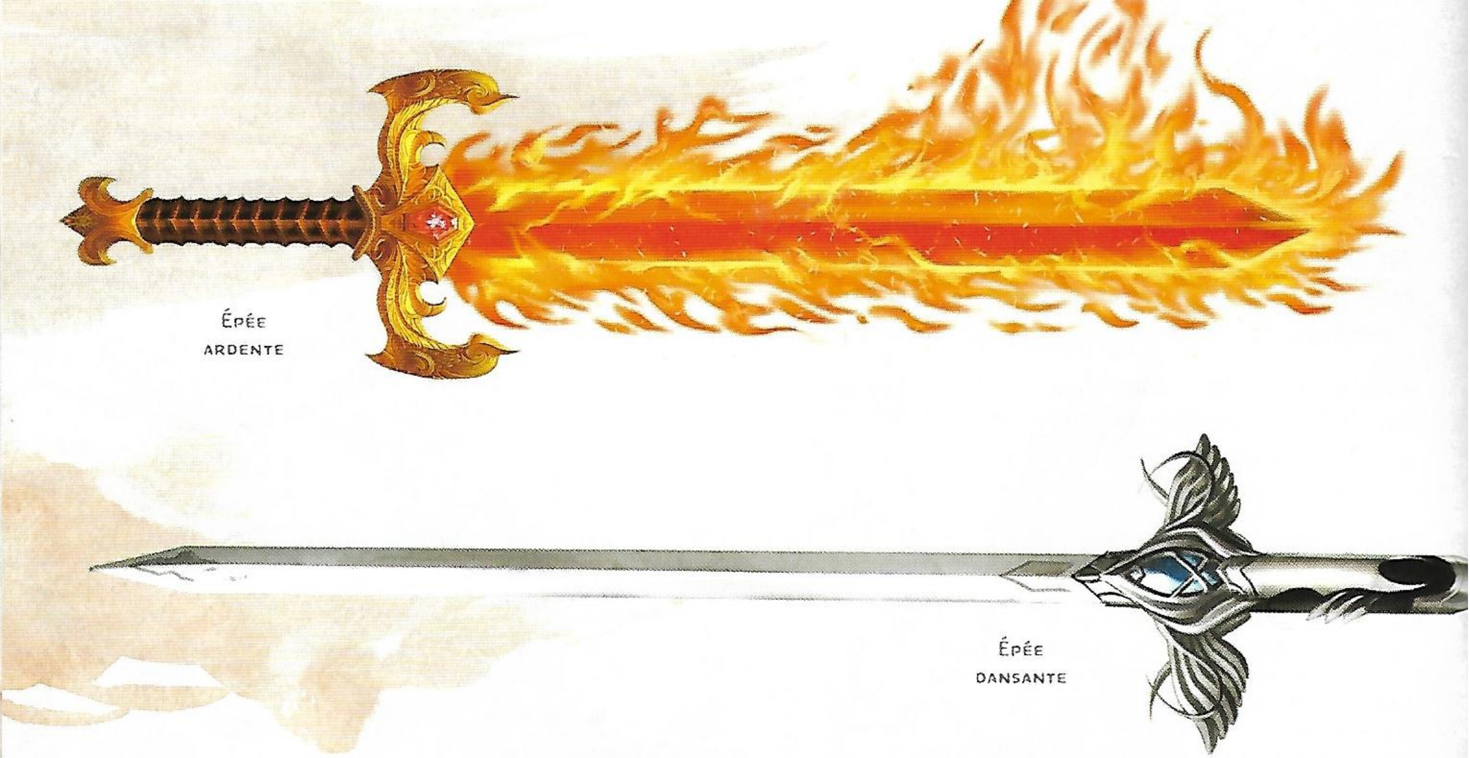
Vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

Vous pouvez utiliser une action pour que la lame se recouvre d'un poison noir et épais. Ce poison reste actif pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'une attaque avec cette arme touche une créature. La créature frappée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi elle subit 2d10 dégâts de poison et reste empoisonnée pendant 1 minute. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser la dague de cette façon.

Diadème de destruction

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ce diadème, vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort de *rayon ardent* par son biais. Quand vous effectuez les attaques du sort, vous disposez d'un bonus de +5 à l'attaque. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser le diadème de cette façon.



Élixir de santé
Potion, rare

Cette potion, une fois bue, soigne toutes les maladies dont vous êtes victime et dissipe les états aveuglé, assourdi, paralysé et empoisonné. On peut voir de minuscules bulles de lumière dans le liquide rouge clair de cet élixir.

Encensoir de contrôle des élémentaires de l'air
Objet merveilleux, rare

Tant que de l'encens brûle dans cet encensoir, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et invoquer un élémentaire de l'air, comme si vous aviez lancé le sort *invoquer un élémentaire*. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir le réutiliser de cette façon.

Ce récipient de 10 centimètres de large et de 30 centimètres de haut ressemble à un calice doté d'un couvercle ornementé. Il pèse 500 grammes.

Épée ardente
Arme (tous types d'épées), rare (harmonisation requise)

Vous pouvez utiliser une action bonus pour prononcer le mot de commande de cette épée magique afin que des flammes surgissent de sa lame. Ces flammes diffusent de la lumière vive sur un rayon de 12 mètres et faible sur 12 mètres de plus. Tant que l'épée est embrasée, vous infligez 2d6 dégâts de feu supplémentaires lorsque vous la maniez pour frapper. Les flammes durent jusqu'à ce que vous utilisiez une action bonus pour prononcer de nouveau le mot de commande ou jusqu'à ce que vous lâchiez l'épée ou la rengainiez.

Épée dansante
Arme (tous types d'épées), très rare (harmonisation requise)

Vous pouvez utiliser une action bonus pour lancer cette épée magique en l'air en prononçant son mot de commande. L'épée se met alors à voler sur une distance maximale de 9 mètres et attaque une créature de votre choix située à 1,50 mètre ou moins d'elle. L'épée applique votre jet d'attaque et votre modificateur de caractéristique aux jets de dégâts.

Tant que l'épée vole, vous pouvez utiliser une action bonus pour la faire léviter lui faire parcourir un maximum de 9 mètres au maximum sans l'envoyer à un endroit situé à plus de 9 mètres de vous. Lors de cette même action bonus, vous pouvez également pousser l'épée à attaquer une créature située à 1,50 mètre ou moins d'elle.

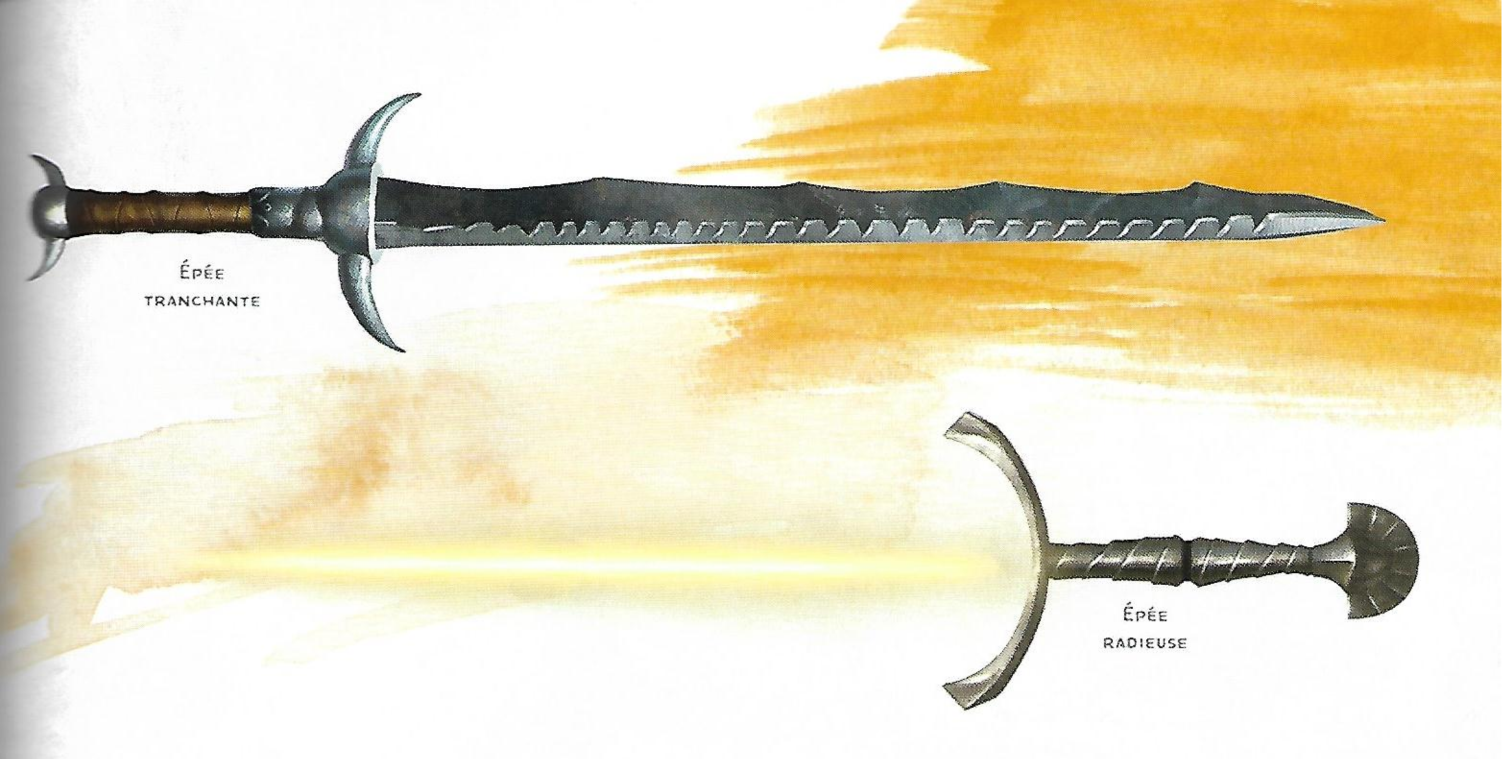
Une fois que l'épée dansante a attaqué pour la quatrième fois, elle vole sur une distance maximale de 9 mètres pour tenter de revenir dans votre main. Si vous n'avez pas de mains libres, elle retombe par terre à vos pieds. Si l'épée ne peut emprunter aucune trajectoire dégagée, elle se rapproche le plus possible de vous, puis tombe par terre. Elle cesse également de voler si vous l'empoignez ou si vous vous en éloignez de plus de 9 mètres.

Épée de réponse
Arme (épée longue), légendaire (harmonisation requise avec une créature du même alignement que l'épée)

Dans le monde de Greyhawk, il existe seulement neuf de ces épées. Chacune est forgée selon le modèle de la légendaire épée Fragarach, nom que l'on peut approximativement traduire par « Dernier mot ». Chacune de ces neuf épées possède un nom et un alignement qui lui est propre, avec une pierre précieuse différente sertie dans son pommeau.

Nom	Alignement	Pierre précieuse
Conclusion	Loyal neutre	Améthyste
Critique	Loyal mauvais	Grenat
Insulte	Chaotique mauvais	Jais
Objection	Neutre bon	Topaze
Réplique	Neutre	Péridot
Réponse	Chaotique bon	Émeraude
Riposte	Loyal bon	Aigue-marine
Boutade	Chaotique neutre	Tourmaline
Interruption	Neutre mauvais	Spinelle

Vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette épée. En outre, tant que vous maniez l'épée, vous pouvez utiliser votre réaction pour effectuer une attaque au corps à corps avec elle contre une créature à portée de votre allonge qui vous inflige des dégâts. Vous êtes avantagé lors de ce jet d'attaque et les éventuels dégâts infligés par cette attaque spéciale ignorent toutes les immunités et/ou résistances contre les dégâts dont bénéficie la cible.



Épée mordante

Arme (tous types d'épées), rare (harmonisation requise)

Les points de vie perdus à cause des dégâts de cette arme ne peuvent être récupérés que grâce à un court ou long repos, et non plus grâce à la régénération, la magie ou par d'autres moyens, quels qu'ils soient.

Une fois par tour, quand vous réussissez une attaque avec cette arme magique, vous pouvez entailler la cible. Au début de chacun ses tours, elle subit 1d4 dégâts nécrotiques pour chaque entaille qui balafre ses chairs. Elle peut ensuite effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et met fin à l'effet de toutes ces entailles si elle le réussit. Par ailleurs, la créature entaillée ou une créature située à 1,50 mètre ou moins d'elle peut utiliser une action pour effectuer un test de Sagesse (Médecine) DD 15 et mettre fin à l'effet des entailles dont elle est victime en cas de réussite.

Épée radieuse

Arme (épée longue), rare (harmonisation requise)

Cet objet semble être la garde d'une épée longue. Quand vous la tenez en main, vous pouvez utiliser une action bonus pour qu'une lame de lumière pure en surgisse ou pour la faire disparaître. Tant que la lame est présente, cette épée longue magique possède la propriété finesse. Si vous maîtrisez le maniement des épées longues ou courtes, vous maîtrisez celui de l'*épée radieuse*.

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme qui inflige des dégâts radiants et non tranchants. Quand vous réussissez une attaque contre un mort-vivant, celui-ci subit 1d8 dégâts radiants supplémentaires.

La lame lumineuse de l'épée diffuse de la lumière vive sur un rayon de 4,50 mètres et faible sur 4,50 mètres au-delà. Cette lumière est celle du soleil. Tant que la lame est présente, vous pouvez utiliser une action pour augmenter ou réduire de 1,50 mètre le rayon de la lumière vive et faible, jusqu'à un maximum de 9 mètres chacun ou un minimum de 3 mètres chacun.

Épée tranchante

Arme (tous types d'épées infligeant des dégâts tranchants), très rare (harmonisation requise)

Quand vous réussissez une attaque contre un objet avec cette épée magique, on considère que les dés de dégâts de l'arme donnent le résultat maximum contre cette cible.

Quand vous attaquez une créature avec cette arme et obtenez un 20 au jet d'attaque, cette cible subit 14 dégâts tranchants supplémentaires. Lancez ensuite un deuxième d20. Si vous obtenez un résultat de 20, vous tranchez un des membres de la cible et les effets de cette perte sont déterminés par le MD. Si la créature n'a aucun membre qu'il est possible de trancher, vous tranchez une partie de son corps à la place.

En outre, vous pouvez prononcer le mot de commande de l'épée pour que sa lame diffuse de la lumière vive sur un rayon de 3 mètres et faible sur 3 mètres au-delà. Prononcer une nouvelle fois le mot de commande ou rengainer l'épée éteint cette lumière.

Épée vengeresse

Arme (tous types d'épées), peu courant (harmonisation requise)

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués par cette arme magique.

Malédiction. Cette épée maudite est habitée par un esprit vengeur. La malédiction vous affecte dès que vous êtes harmonisé avec l'arme. Tant que vous êtes maudit, vous ne voulez pas vous séparer de l'épée et la gardez sur vous à toute heure du jour et de la nuit. Tant que vous êtes harmonisé avec cette arme, vous êtes désavantagé lors des jets d'attaque effectués avec des armes autres que celle-ci.

De plus, tant que vous portez cette arme sur vous, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 chaque fois que vous subissez des dégâts en combat. Si vous échouez, vous devez attaquer la créature qui vous a blessé jusqu'à ce que vous ou cette créature tombiez à 0 point de vie ou jusqu'à ce que vous ne soyez plus en mesure d'atteindre la créature pour effectuer une attaque au corps à corps à son encontre.

Vous pouvez lever la malédiction par les moyens habituels. Par ailleurs, si quelqu'un lance *bannissement* sur l'épée, l'esprit vengeur est obligé de l'abandonner. L'épée devient alors une *arme +1* sans aucune autre propriété.

Épée voleuse de vie

Arme (tous types d'épées), rare (harmonisation requise)

Quand vous attaquez une créature avec cette arme magique et obtenez un 20 sur le jet d'attaque, cette créature subit 10 dégâts nécrotiques supplémentaires si elle n'est ni un mort-vivant ni une créature artificielle. Vous gagnez également 10 points de vie temporaires.

Épée vorpale

Arme (tous types d'épées infligeant des dégâts tranchants), légendaire (harmonisation requise)

Vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. De plus, l'arme ignore la résistance contre les dégâts tranchants.

Quand vous attaquez une créature dotée d'une tête au moins avec cette arme et que vous obtenez un 20 sur le jet d'attaque, vous tranchez une des têtes de la créature. La créature meurt s'il lui est impossible de survivre après cette décapitation. Une créature est immunisée contre cet effet si elle immunisée contre les armes tranchantes, si elle n'a pas de tête ou n'en a pas besoin pour survivre, si elle dispose d'actions légendaires ou si le MD décide qu'elle est trop imposante pour que sa tête soit tranchée avec cette arme. Le cas échéant, une telle créature subit, à la place, 6d8 dégâts tranchants supplémentaires.

Éventail enchanté

Objet merveilleux, peu courant

Avec cet éventail en main, vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort *bourrasque* (DD des jets de sauvegarde 13) par son biais. Une fois utilisé, il ne vaut mieux pas le réutiliser avant l'aube prochaine. À chaque fois que vous l'utilisez avant la fin de ce délai, il y a 20% de chances cumulatives qu'il ne fonctionne pas et se déchire en lambeaux inutiles privés de toute magie.

Fer gelé

Arme (tous types d'épées), très rare (harmonisation requise)

Quand vous réussissez une attaque avec cette épée magique, la cible subit 1d6 dégâts de froid supplémentaires. De plus, tant que vous tenez cette épée en main, vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts de feu.

Par temps froid (avec des températures proches de 0°C), la lame diffuse une lumière vive sur un rayon de 3 mètres et faible sur 3 mètres de plus.

Quand vous dégainez cette arme, vous pouvez souffler toutes les flammes non-magiques situées à 9 mètres ou moins de vous. Cette propriété n'est utilisable qu'une fois par heure.

Fers de rapidité

Objet merveilleux, rare

Ces fers vont par quatre. Quand les quatre fers sont fixés aux sabots d'un cheval ou d'une créature similaire, ils augmentent sa vitesse au sol de 9 mètres.

Fers du zéphyr

Objet merveilleux, très rare

Ces fers à cheval vont par quatre. Quand les quatre fers sont fixés aux sabots d'un cheval ou d'une créature similaire, ils lui permettent de se déplacer normalement en flottant à 10 centimètres au-dessus du sol. Grâce à cet effet, la créature peut traverser ou se tenir debout au-dessus de surfaces non-solides ou instables, comme de l'eau ou de la lave. La créature ne laisse aucune trace derrière elle et ignore les terrains difficiles. En outre, elle peut se déplacer à sa vitesse normale pendant une durée maximale de 12 heures par jour



Éventail enchanté

Épée voleuse de vie

Épée vorpale



sans souffrir de l'épuisement normalement accumulé par une marche forcée.

Figurine merveilleuse

Objet merveilleux, rareté en fonction de la figurine

Une *figurine merveilleuse* est une statuette d'animal suffisamment petite pour tenir dans une poche. Si vous utilisez une action pour prononcer le mot de commande et lancer la figurine au sol dans un rayon de 18 mètres autour de vous, la figurine devient une créature vivante. Si l'emplacement où la créature apparaît est occupé par d'autres créatures ou objets, ou si l'espace est insuffisant pour la créature, la figurine ne se transforme pas.

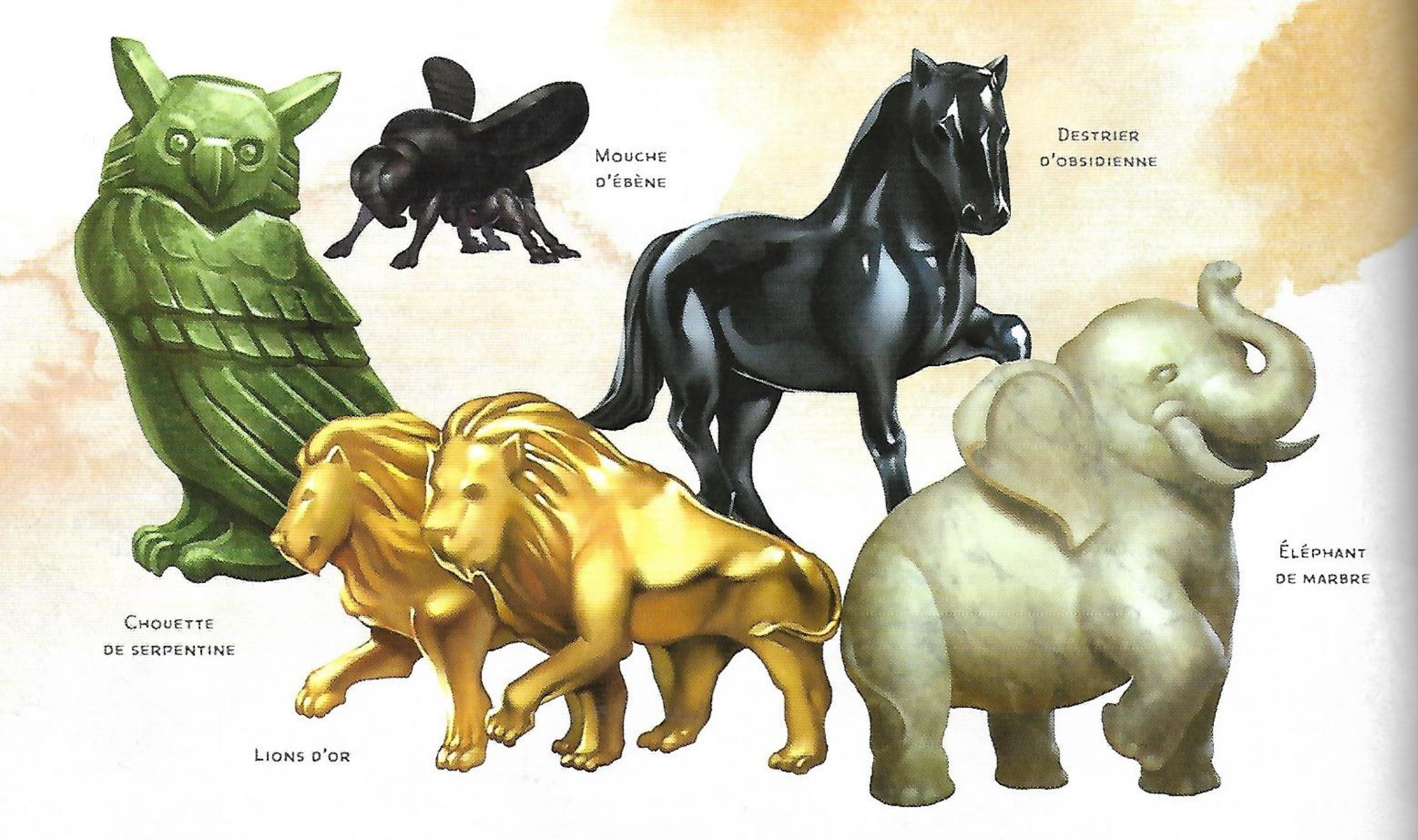
La créature est amicale envers vous et vos compagnons. Elle comprend les langues que vous parlez et obéit à vos ordres exprimés à voix haute. Si vous ne lui donnez aucun ordre, elle se défend mais n'entreprend aucune autre action. Voir le *Monster Manual* pour le profil de la créature, à l'exception de la mouche géante.

La durée d'existence de la créature dépend de chaque type de figurine. À la fin de cette durée, la créature reprend sa forme de figurine. Elle reprend cette forme prématurément si elle tombe à 0 point de vie ou si vous utilisez une action pour prononcer de nouveau le mot de commande pendant que vous la touchez. Quand la créature reprend sa forme de figurine, sa propriété ne peut pas être réutilisée avant qu'un certain temps ne se soit écoulé, comme indiqué dans la description de chacune.

Chèvres d'ivoire (rare). Ces statuettes de chèvre en ivoire sont toujours créées par trois. Chaque chèvre est différente et fonctionne différemment des autres. Voici leurs propriétés :

- La *chèvre voyageuse* peut se transformer en chèvre de Grande taille avec le même profil qu'un cheval de selle. Elle contient 24 charges et chaque heure partiellement ou complètement écoulée sous forme animale dépense 1 charge. Tant qu'il lui reste des charges, vous pouvez l'utiliser aussi souvent que voulu. Quand elle ne contient plus aucune charge, elle reprend sa forme de figurine et vous devez attendre que 7 jours se soient écoulés avant de pouvoir la réutiliser. Elle récupère également toutes ses charges au bout de cette période.
- La *chèvre laborieuse* se transforme en chèvre géante pendant une durée maximale de 3 heures. Vous devez attendre que 30 jours se soient écoulés avant de pouvoir la réutiliser.
- La *chèvre terrifiante* se transforme en chèvre géante pendant une durée maximale de 3 heures. Elle ne peut pas attaquer mais vous pouvez détacher ses cornes et les utiliser comme armes. Une corne devient une *lance d'arçon +1*, l'autre une *épée longue +2*. Il faut dépenser une action pour détacher une corne. Les armes disparaissent et les cornes retournent sur la tête de la chèvre lorsque celle-ci reprend sa forme de figurine. De plus, une aura de terreur de 9 mètres de rayon émane de la chèvre lorsque vous la chevauchez. Les créatures hostiles envers vous et qui commencent leur tour dans l'aura doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour ne pas être terrorisée par la chèvre pendant 1 minute ou jusqu'à ce que la chèvre redevienne une figurine. Les créatures terrorisées peuvent chacune retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettre fin à l'effet dont elles sont victimes en cas de réussite. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde contre cet effet est immunisée contre l'aura de la chèvre pendant les 24 heures suivantes. Vous devez attendre que 15 jours se soient écoulés avant de pouvoir réutiliser cette figurine.

Chien d'onyx (rare). Cette statuette de chien en onyx peut devenir un véritable mastiff pendant une durée maximale de 6 heures. Cet animal possède une Intelligence de 8 et peut



parler la langue commune. Il dispose également de la vision dans le noir jusqu'à 18 mètres et peut voir les créatures et les objets invisibles sur cette même distance. Une fois utilisé, vous devez attendre que 7 jours se soient écoulés avant de pouvoir le réutiliser.

Chouette de serpentine (rare). Cette statuette en serpentine représentant une chouette peut se transformer en chouette géante pendant une durée maximale de 8 heures. Une fois utilisée, vous devez attendre que 2 jours se soient écoulés avant de pouvoir la réutiliser. La chouette peut communiquer par télépathie avec vous, quelle que soit la distance qui vous sépare, à condition que vous soyez sur le même plan d'existence.

Corbeau d'argent (peu courant). Cette statuette de corbeau en argent peut se transformer en corbeau pendant une durée maximale de 12 heures. Une fois utilisée, vous devez attendre que 2 jours se soient écoulés avant de pouvoir la réutiliser. Sous forme de corbeau, l'animal vous permet de lancer, à volonté, le sort de *messager animal* sur lui.

Destrier d'obsidienne (très rare). Ce cheval d'obsidienne lustré peut prendre la forme d'un destrier noir pendant une durée maximale de 24 heures. Le destrier noir combat uniquement pour se défendre. Une fois utilisé, vous devez attendre que 5 jours se soient écoulés avant de pouvoir le réutiliser.

Si vous êtes d'alignement bon, il y a 10% de chances, lors de chaque utilisation, que le destrier n'obéisse pas à vos ordres, y compris lorsque vous prononcez le mot de commande pour qu'il reprenne sa forme de figurine. Si vous chevauchez le destrier noir alors qu'il ignore vos ordres, vous et lui êtes instantanément transportés vers un endroit aléatoire sur le plan d'Hadès, suite à quoi le destrier noir redevient une figurine.

Éléphant de marbre (rare). Cette statuette de marbre mesure à peu près 10 centimètres de haut et de long. Elle peut conserver sa forme de véritable éléphant pendant une durée maximale de 24 heures. Une fois utilisée, vous devez attendre que 7 jours se soient écoulés avant de pouvoir la réutiliser.

Griffon de bronze (rare). Cette statuette de bronze représente un griffon rampant. Elle peut se transformer en véritable griffon pendant une durée maximale de 6 heures. Une fois utilisée, vous devez attendre que 5 jours se soient écoulés avant de pouvoir la réutiliser.

Lions d'or (rare). Ces statuettes de lion en or sont toujours créées par paire. Vous pouvez utiliser une figurine ou les deux en même temps. Chacune peut se transformer en lion pendant une durée maximale de 1 heure. Une fois un lion utilisé, vous devez attendre que 7 jours se soient écoulés avant de pouvoir le réutiliser.

Mouche d'ébène (rare). Cette statuette d'ébène ressemble à un taon. Elle peut se transformer en mouche géante pendant une durée maximale de 12 heures et servir de monture. Une fois utilisée, vous devez attendre que 2 jours se soient écoulés avant de pouvoir la réutiliser.

Mouche géante

Animal de Grande taille, non-alignée

Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langue —

Filtre d'amour

Potion, peu courant

La première créature que vous rencontrez dans les 10 minutes qui suivent l'absorption de ce filtre vous laisse charmé pendant 1 heure. Si la créature est d'une race et d'un sexe susceptible de vous attirer en temps normal, vous la considérez comme votre véritable amour tant que vous êtes charmé. Le liquide rosé et effervescent de cette potion contient une bulle difficile à voir ayant la forme d'un cœur.

Flasque de fer

Objet merveilleux, légendaire

Cette bouteille de fer est dotée d'un bouchon de cuivre. Vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande de la flasque, en visant une créature située à 18 mètres ou moins de vous dans votre champ de vision. Si la cible est native d'un plan d'existence autre que celui sur lequel vous vous trouvez, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17, sans quoi elle se retrouve enfermée dans la flasque. Si la cible a déjà été enfermée dans la flasque auparavant, elle est avantagée lors du jet de sauvegarde. Une fois enfermée, une créature reste dans la flasque jusqu'à ce qu'on la libère. La flasque peut contenir une créature à la fois seulement. Une créature enfermée dans la flasque ne vieillit plus et n'a plus besoin de respirer, de manger ni de boire.

Vous pouvez utiliser une action pour retirer le bouchon de la flasque et libérer la créature qu'elle contient. La créature est amicale envers vous et vos compagnons pendant 1 heure et obéit à vos ordres pendant cette heure. Si vous ne lui donnez aucun ordre ou si l'ordre donné risque de la conduire à la mort, elle se défend mais n'entreprend aucune autre action. À la fin de l'heure, la créature agit normalement selon ses dispositions et son alignement.

Un sort d'*identification* permet de savoir si une créature est enfermée ou non dans la flasque, mais le seul moyen de connaître la nature de créature enfermée consiste à déboucher la flasque. Une flasque nouvellement découverte peut déjà contenir une créature choisie par le MD ou déterminée au hasard.

d100	Contenu	d100	Contenu
01–50	Vide	77–78	Élémentaire (tous types)
51	Arcanaloth	79	Chevalier githyanki
52	Cambion	80	Zerth githzerai
53–54	Dao	81–82	Traqueur invisible
55–57	Démon (type 1)	83–84	Marid
58–60	Démon (type 2)	85–86	Mezzoloth
61–62	Démon (type 3)	87–88	Guenaude noire
63–64	Démon (type 4)	89–90	Nycaloth
65	Démon (type 5)	91	Planétar
66	Démon (type 6)	92–93	Salamandre
67	Déva	94–95	Slaad (tous types)
68–69	Diable (supérieur)	96	Solar
70–72	Diable (inférieur)	97–98	Succube/incube
73–74	Djinn	99	Ultroloth
75–76	Éfrit	00	Xorn

Flèche tueuse

Arme (flèche), très rare

Une *flèche tueuse* est une arme magique créée pour tuer un type particulier de créature. Certaines sont plus spécialisées que d'autres ; par exemple, il existe des *flèches tueuses de dragons* et des *flèches tueuses de dragons bleus*. Si une créature du type spécifié, de la race spécifiée ou du groupe spécifié subit les dégâts de la flèche, cette créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. Elle subit 6d10 dégâts perforants supplémentaires en cas d'échec à ce jet de sauvegarde et la moitié de ce montant seulement en cas de réussite.

Une *flèche tueuse* perd sa magie et devient une flèche ordinaire dès qu'elle a infligé ses dégâts supplémentaires à une créature.



Il existe d'autres types de munition magique de ce type, comme des *carreaux tueurs* pour les arbalètes, mais les *flèches tueuses* sont les plus courantes.

Flûte des égouts

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Vous devez maîtriser les instruments à vent pour pouvoir utiliser cette flûte. Tant que vous êtes harmonisé avec la flûte, les rats ordinaires et géants sont indifférents envers vous et ne vous attaqueront pas à moins que vous ne les menaciez ou ne les blessiez.

La flûte contient 3 charges. Si vous jouez de cette flûte par une action, vous pouvez utiliser une action bonus pour dépenser 1 à 3 charges et appeler à vous une nuée de rats (voir le *Monster Manual* pour son profil) pour chaque charge dépensée, à condition qu'il y ait suffisamment de rats dans un rayon de 1,5 kilomètre autour de vous susceptibles d'être appelés de la sorte (d'après la décision du MD). S'il n'y a pas assez de rats pour former une nuée, la charge est dépensée sans produire d'effet. Les nuées appelées se déplacent vers la source de la musique, en empruntant l'itinéraire le plus court possible, mais elles ne sont pas sous votre contrôle. La flûte récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Chaque fois qu'une nuée de rats, qui n'est pas sous le contrôle d'une autre créature, arrive à 9 mètres ou moins


Flûte terrifiante

Gants piégeurs de projectiles

Gantelets de puissance d'ogre

de vous alors que vous jouez de cette flûte, vous pouvez effectuer un test de Charisme opposé au test de Sagesse de la nuée. Si vous perdez l'opposition, la nuée se comporte normalement et ne peut plus être influencée par la musique de la flûte pendant 24 heures. Si vous remportez l'opposition, la nuée se laisse influencer par la musique et devient amicale envers vous et vos compagnons tant que vous continuez de jouer chaque round par une action. Une nuée amicale obéit à vos ordres. Si vous ne lui donnez aucun ordre, elle se défend mais n'entreprend sinon aucune autre action. Si une nuée amicale commence son tour sans pouvoir entendre la musique de la flûte, votre contrôle sur cette nuée prend fin et son comportement revient à la normale. Elle ne peut plus être influencée par la musique de la flûte pendant 24 heures.

Flûte terrifiante

Objet merveilleux, peu courant

Vous devez maîtriser les instruments à vent pour pouvoir utiliser cette flûte. Elle contient 3 charges. Vous pouvez utiliser une action pour en jouer et dépenser 1 charge pour sortir une note étrange et envoûtante. Les créatures situées à 9 mètres ou moins de vous et qui vous entendent jouer doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour ne pas être terrorisées à votre vue pendant 1 minute. Si vous le souhaitez, toutes les créatures dans la zone qui ne sont pas hostiles envers vous réussissent automatiquement le jet de sauvegarde. Une créature qui rate son jet de sauvegarde peut le retenter à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Une créature qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée contre l'effet de cette flûte pendant 24 heures. La flûte récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Forteresse instantanée de Daern

Objet merveilleux, rare

Vous pouvez utiliser une action pour poser par terre ce cube métallique de 2 à 3 centimètres en prononçant son mot de commande. Le cube se transforme rapidement en forteresse qui reste en place jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour prononcer le mot de commande qui provoque sa disparition et fonctionne uniquement si la forteresse est vide.

La forteresse est une tour carrée de 6 mètres de côté et de 9 mètres de haut, avec des meurtrières dans tous les murs et un rempart au sommet. L'intérieur se répartit sur deux niveaux, avec une échelle fixée le long d'un mur pour pouvoir passer d'un étage à l'autre. Le haut de l'échelle aboutit à une trappe permettant d'accéder au toit. Quand la tour apparaît, elle tourne vers vous la face dotée d'une petite porte. Cette dernière ne s'ouvre uniquement lorsque vous le lui ordonnez, en lui parlant par une action bonus. Elle est immunisée contre le sort de *déblocage* et la magie similaire, comme les effets d'un *carillon d'ouverture*, par exemple.

Chaque créature dans la zone où la forteresse apparaît doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Celles qui échouent subissent 10d10 dégâts contondants, les autres la moitié seulement. Dans les deux cas, la créature est repoussée vers un emplacement inoccupé, à l'extérieur mais de la forteresse, mais adjacent. Les objets dans la zone qui ne sont ni portés ni transportés subissent ces dégâts et sont automatiquement repoussés.

La tour est en adamantium et sa magie empêche qu'elle se renverse. Le toit, la porte et les murs possèdent 100 points de vie chacun, une immunité contre les dégâts infligés par des armes non-magiques, à l'exclusion de ceux infligés par les armes de siège, et une résistance contre

tous les autres types de dégâts. Seul un sort de *souhait* peut réparer la forteresse (on considère que cette utilisation du sort est une réplique d'un sort de niveau 8 ou inférieur). Chaque *souhait* lancé permet au toit, à la porte ou à un mur de récupérer 50 points de vie.

Gantelets de puissance d'ogre

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Votre valeur de Force s'élève à 19 tant que vous portez ces gantelets. Ils n'ont aucun effet sur vous si votre valeur de Force est déjà égale ou supérieure à 19.

Gants de cambrioleur

Objet merveilleux, peu courant

Ces gants sont invisibles une fois enfilés. Tant que vous les portez, vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de Dextérité (Escamotage) et de Dextérité effectués pour crocheter des serrures.

Gants de nage et d'escalade

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ces gants, la nage et l'escalade ne vous imposent plus de déplacement supplémentaire et vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux tests de Force (Athlétisme) effectués pour escalader ou nager.

Gants piégeurs de projectiles

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Ces gants semblent pratiquement ne faire qu'un avec vos mains lorsque vous les enfilez. Quand une attaque d'arme à distance vous touche alors que vous les portez, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire les dégâts de 1d10 + votre modificateur de Dextérité, à condition d'avoir au moins une main de libre. Si les dégâts sont réduits à 0, vous pouvez attraper le projectile s'il est suffisamment petit pour que vous puissiez le tenir à une main.

Gemme de vision

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Cette gemme contient 3 charges. Par une action, vous pouvez prononcer son mot de commande et dépenser 1 charge. Pendant les 10 minutes suivantes, vous disposez de la vision parfaite jusqu'à une distance de 36 mètres si vous observez à travers la gemme.

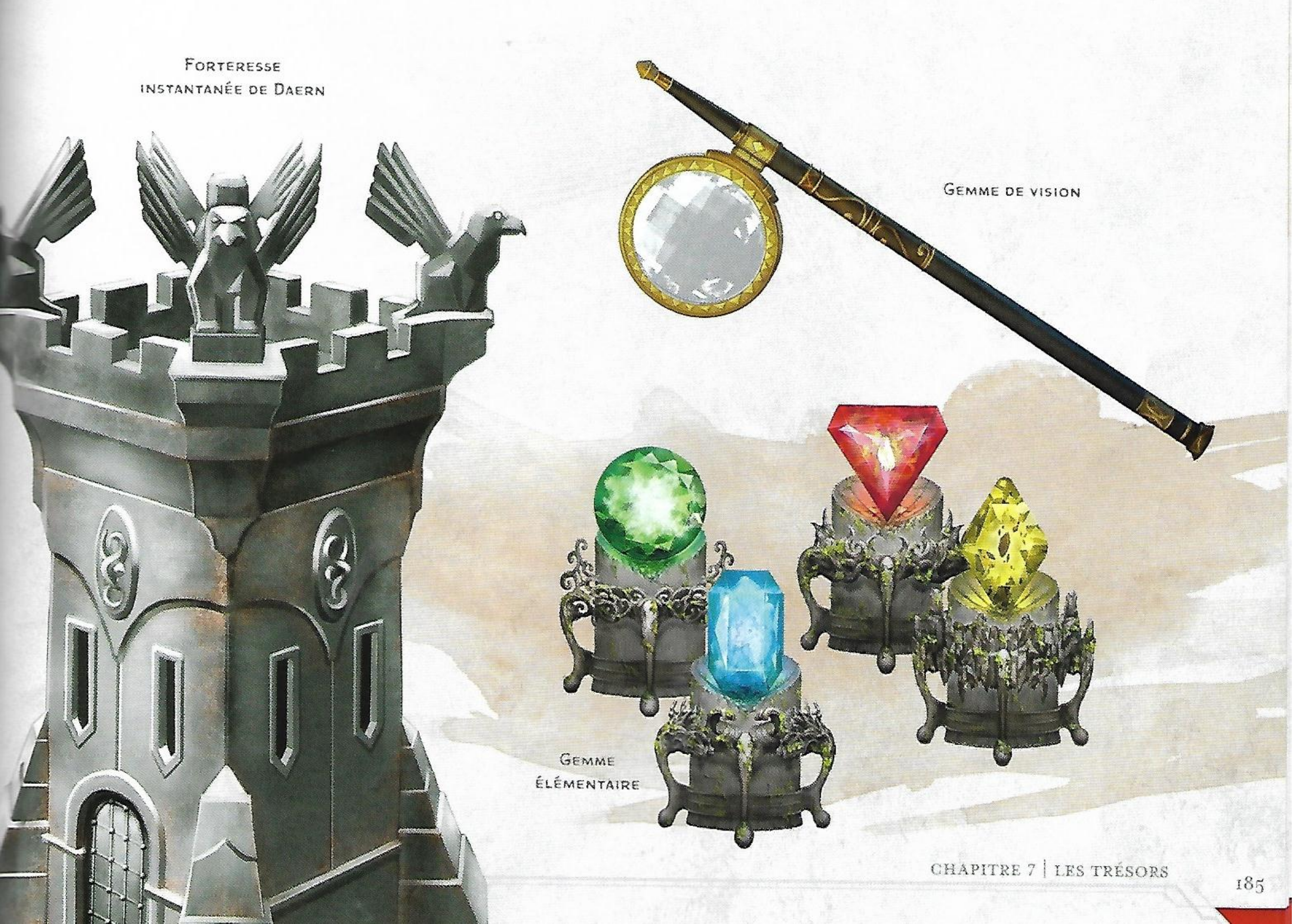
La gemme récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Gemme élémentaire

Objet merveilleux, peu courant

Cette gemme contient une étincelle d'énergie élémentaire. Quand vous utilisez une action pour briser la gemme, un élémentaire est convoqué comme si vous aviez lancé le sort *invoquer un élémentaire*, puis la magie de la gemme disparaît. Le type de gemme détermine l'élémentaire convoqué par le sort.

Gemme	Élémentaire convoqué
Corindon rouge	Élémentaire de feu
Diamant jaune	Élémentaire de la terre
Émeraude	Élémentaire de l'eau
Saphir bleu	Élémentaire de l'air


Forteresse instantanée de Daern
Gemme de vision
Gemme élémentaire



Gemme lumineuse

Objet merveilleux, peu courant

Ce prisme contient 50 charges. Tant que vous le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour prononcer un des trois mots de commande et ainsi provoquer les effets suivants :

- La prononciation du premier mot de commande permet à la gemme de diffuser de la lumière vive sur un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres de plus. Cet effet ne dépense aucune charge. La lumière dure jusqu'à ce que vous utilisiez une action bonus pour répéter le mot de commande ou jusqu'à ce que vous utilisiez une autre fonction de la gemme.
- La prononciation du deuxième mot de commande dépense 1 charge et permet à la gemme de tirer un rayon de feu sur une cible située dans votre champ de vision à 18 mètres ou moins de vous. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être aveuglée pendant 1 minute. Elle peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.
- La prononciation du troisième mot de commande dépense 5 charges et permet à la gemme de projeter un cône de lumière aveuglante de 9 mètres de long, avec la gemme pour point d'origine. Les créatures dans ce cône doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde, comme si elles étaient frappées par le rayon créé par le deuxième mot de commande.

Quand toutes les charges sont dépensées, la gemme devient une pierre précieuse non-magique d'une valeur de 50 po.

Globe à la dérive

Objet merveilleux, peu courant

Cette petite sphère en verre épais pèse 250 grammes. Si vous vous trouvez à 18 mètres ou moins d'elle, vous pouvez prononcer son mot de commande pour qu'elle produise l'effet d'un sort de *lumière* ou de *lumière du jour*. Une fois l'effet de *lumière du jour* utilisé, vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir le réutiliser.

Vous pouvez prononcer un deuxième mot de commande par une action pour que le globe illuminé lévite et flotte à une hauteur maximale de 1,50 mètre au-dessus du sol. Le globe vole sur place de cette façon jusqu'à ce que vous ou une autre créature vous en empariez. Si vous vous éloignez à plus de 18 mètres du globe en lévitation, celui-ci vous suit pour rester à 18 mètres de vous, en empruntant la trajectoire la plus courte possible. S'il est incapable de se déplacer, le globe se pose doucement par terre et se désactive, ce qui éteint la lumière.

Hache du berserker

Arme (toutes les haches), rare (harmonisation requise)

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. En outre, votre total maximum de points de vie augmente de 1 par niveau de personnage tant que vous êtes harmonisé avec elle.

Malédiction. Cette hache est maudite et la malédiction se transmet également à la créature qui s'harmonise avec elle. Tant que vous êtes maudit, vous ne voulez plus vous séparer de la hache et la gardez à portée de main vingt-quatre heures sur vingt-quatre. Vous êtes également désavantagé lors des jets d'attaque effectués avec d'autres armes, à moins qu'aucun adversaire, que vous pouvez voir ou entendre, ne soit présent à 18 mètres ou moins.

Chaque fois qu'une créature hostile vous inflige des dégâts alors que cette arme est en votre possession, vous devez réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour ne pas basculer dans une folie meurtrière. Si vous succombez à cette folie, vous devez utiliser votre action chaque round pour attaquer la créature la plus proche de vous avec la hache. Si vous pouvez effectuer plus d'une attaque au cours de l'action attaquer, vous utilisez ces attaques supplémentaires, en vous déplaçant pour attaquer la créature la plus proche une fois que vous avez éliminé votre cible actuelle. Si vous avez plusieurs cibles potentielles à disposition, vous en attaquez une au hasard. La folie meurtrière dont vous êtes victime se calme quand, au début de votre tour, il n'y a plus aucune créature que vous pouvez voir ou entendre dans un rayon de 18 mètres autour de vous.





Harnois éthéré

Armure (harnois), légendaire (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette armure, vous pouvez prononcer son mot de commande par une action afin de bénéficier de l'effet d'un sort de *forme éthérée* qui dure 10 minutes ou jusqu'à ce que vous retiriez l'armure ou utilisiez une action pour prononcer une nouvelle fois le mot de commande. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser cette propriété.

Harnois nain

Armure (harnois), très rare

Tant que vous portez cette armure, vous bénéficiez d'un bonus de +2 à la CA. En outre, si un effet vous déplace contre votre volonté sur la terre ferme, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire de 3 mètres la distance parcourue.

Havresac magique d'Hévard

Objet merveilleux, rare

Ce sac à dos se compose d'une poche centrale et de deux poches latérales dont chacune est un espace extradimensionnel. Chaque poche latérale peut contenir jusqu'à 10 kilos de matériel, sans dépasser un volume de 60 centimètres cubes. La grande poche centrale peut contenir jusqu'à 2,40 mètres cubes ou 40 kilos de matériel. Le sac à dos pèse toujours 2,5 kilos, quel que soit son contenu.

Pour placer un objet dans le havresac, vous devez suivre les règles ordinaires régissant les interactions avec des objets. Vous devez effectuer une action pour récupérer un objet dans le havresac. Quand vous fouillez le havresac à la recherche d'un objet spécifique, celui-ci, grâce à la magie du sac, se retrouve toujours à portée de main.

Quelques restrictions limitent toutefois l'utilité du havresac. S'il est surchargé ou si un objet pointu ou tranchant le perfore ou le déchire, le havresac se déchire, ce qui le détruit. Si le havresac est détruit, son contenu est perdu à jamais, même si un artefact réapparait toujours quelque part à un moment ou à un autre. Si le havresac est retourné, son contenu se déverse par terre de manière inoffensive et le havresac doit être remis à l'endroit avant de servir à nouveau. Une créature ayant besoin de respirer et placée dans le havresac survit pendant une durée maximale de 10 minutes, après quoi elle commence à suffoquer.

Placer le havresac à l'intérieur d'un espace extradimensionnel crée par un *sac sans fond*, un *puits portable* ou un objet similaire, détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail menant au plan astral. Le portail s'ouvre là où le premier objet a été placé à l'intérieur de l'autre. Les créatures situées à 3 mètres ou moins du portail sont aspirées par l'ouverture et transportées vers un endroit aléatoire du plan astral. Le portail se referme ensuite. C'est un portail à sens unique qu'il est impossible de rouvrir.

Heaume de compréhension des langages

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ce heaume, vous pouvez utiliser une action pour lancer, à volonté, le sort *compréhension des langues* par son biais.

Heaume de télépathie

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez ce heaume, vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort *détection des pensées* (DD des jets de sauvegarde 13) par son biais. Tant que vous restez concentré sur le sort, vous pouvez utiliser une action bonus pour envoyer un message télépathique à une créature sur laquelle vous vous concentrez. Elle peut répondre (en utilisant elle aussi une action bonus) tant que vous continuez de vous concentrer sur elle.

Pendant que vous vous focalisez sur une créature avec *détection des pensées*, vous pouvez utiliser une action pour lui lancer le sort *suggestion* (DD du jet de sauvegarde 13) par le biais du heaume. Une fois la *suggestion* utilisée, vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir la réutiliser.

Heaume de téléportation

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Ce heaume contient 3 charges. Tant que vous le portez, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 charge pour lancer



le sort *téléportation* par son biais. Le heaume récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Heaume scintillant

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Ce heaume, serti de 1d10 diamants, 2d10 rubis, 3d10 opales de feu et 4d10 opales, brille de mille feux. Les pierres précieuses tombent aussitôt en poussière si elles sont desserties. Quand toutes les pierres précieuses sont retirées ou détruites, la magie du heaume disparaît.

Vous bénéficiez des avantages suivants tant que vous le portez :

- Vous pouvez utiliser une action pour lancer l'un des sorts suivants (DD des jets de sauvegarde 18), en utilisant une des pierres précieuses du heaume du type spécifié en guise de composante : *boule de feu* (opale de feu), *embruns prismatiques* (diamant), *lumière du jour* (opale) ou *mur de feu* (rubis). La pierre précieuse est détruite quand le sort est lancé et disparaît du heaume.
- Tant qu'il lui reste au moins un diamant, le heaume diffuse une lumière faible sur un rayon de 9 mètres dès qu'un mort-vivant est présent dans cette zone. Les morts-vivants qui commencent leur tour dans cette zone subissent 1d6 dégâts radiants.
- Tant que le heaume possède encore au moins un rubis, vous bénéficiez d'une résistance contre les dégâts de feu.
- Tant qu'il reste au moins une opale de feu sertie sur le heaume, vous pouvez utiliser une action et prononcer un mot de commande pour qu'une des armes que vous tenez en main s'embrase. Les flammes diffusent de la lumière vive dans un rayon de 3 mètres et faible dans un rayon de 3 mètres supplémentaires. Elles sont inoffensives envers vous et l'arme concernée. Quand vous réussissez une attaque avec cette arme embrasée, la cible subit 1d6 dégâts de feu supplémentaires. Les flammes durent jusqu'à ce que vous utilisiez une action bonus pour prononcer de nouveau le mot de commande ou jusqu'à ce que vous lâchiez ou rengainiez l'arme.

Lancez un d20 si vous portez le heaume et subissez des dégâts de feu à cause d'un jet de sauvegarde raté contre un sort. Sur un résultat de 1, chacune des pierres précieuses encore serties sur le heaume produit un rayon de lumière. Les créatures situées à 18 mètres ou moins du heaume (sauf vous) doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 pour ne pas être frappées par les rayons et subir un montant de dégâts radiants égal au nombre de pierres précieuses restant sur le heaume. Le heaume et ses pierres précieuses sont ensuite détruits.

Huile d'affûtage

Potion, très rare

De minuscules éclats d'argent étincellent dans cette huile gélatineuse et transparente. L'huile peut couvrir une arme tranchante ou perforante ou jusqu'à 5 munitions tranchantes ou perforantes. L'application de l'huile prend 1 minute. Pendant 1 heure, l'objet badigeonné est magique et confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts.

Huile d'insaisissabilité

Potion, peu courant

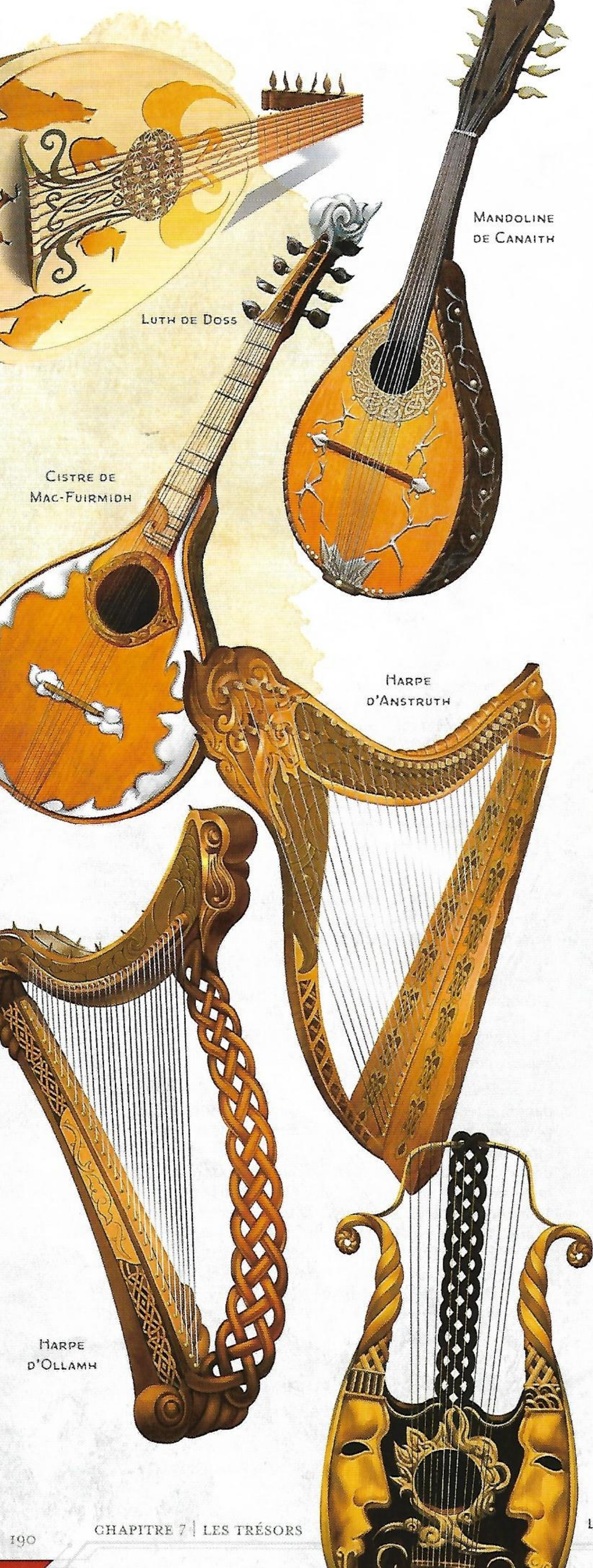
Cet onguent noir et collant est épais et lourd tant qu'il se trouve dans son récipient mais il s'en écoule rapidement. L'huile peut couvrir une créature de taille Moyenne ou inférieure, ainsi que les objets qu'elle porte sur elle ou transporte (il faut dépenser une fiole supplémentaire pour chaque catégorie de taille au-dessus de Moyenne). L'application de l'huile prend 10 minutes. La créature affectée bénéficie ensuite des effets d'un sort de *liberté de mouvement* pendant 8 heures.

Par ailleurs, l'huile peut être étalée par terre par une action pour recouvrir une zone de 3 mètres de côté et dupliquer les effets d'un sort de *graisse* dans cette zone pendant 8 heures.

Huile éthérée

Potion, rare

Des bulles de cette huile grise et trouble se forment à l'extérieur du récipient qui la contient puis s'évaporent derechef. L'huile peut couvrir une créature de taille Moyenne ou inférieure, ainsi que les objets qu'elle porte sur elle ou transporte (il faut dépenser une fiole supplémentaire pour



chaque catégorie de taille au-dessus de Moyenne). L'application de l'huile prend 10 minutes. La créature affectée bénéficie ensuite des effets d'un sort de *forme éthérée* pendant 1 heure.

Instruments de barde

Objet merveilleux, raretés diverses (harmonisation requise avec un barde)

Un *instrument de barde* est un exemplaire de première qualité, largement supérieur, à tous points de vue, à un instrument ordinaire. Il existe sept types de ces instruments, dont chacun porte le nom d'un collège de bardes légendaire. La table ci-dessous donne la liste des sorts communs à tous les instruments ainsi que des sorts spécifiques à chacun et indique leur rareté. Une créature qui tente de jouer de l'instrument sans s'harmoniser avec lui au préalable doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour ne pas subir 2d4 dégâts psychiques.

Vous pouvez utiliser une action pour jouer de l'instrument et lancer un de ses sorts. Une fois l'instrument utilisé pour lancer un sort, vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir relancer ce sort grâce à lui. Les sorts utilisent votre caractéristique d'incantation et votre DD des jets de sauvegarde.

Quand vous utilisez l'instrument pour lancer un sort qui charme des cibles en cas de jet de sauvegarde raté, les cibles sont désavantagées lors du jet de sauvegarde. Cet effet s'applique que vous utilisiez l'instrument comme source du sort ou comme focaliseur d'incantation.

Instrument	Rareté	Sorts
Tous	—	*Invisibilité, lévitation, protection contre le mal et le bien, vol* plus les sorts indiqués dans la description de chaque instrument.
Bandore de Fochlucan	Peu courant	*Communication avec les animaux, enchevêtrement, gourdin magique, lueurs féeriques*
Cistre de Mac-Fuirmidh	Peu courant	*Nappe de brouillard, peau d'écorce, soin des blessures*
Harpe d'Anstruth	Très rare	*Contrôle du climat, mur d'épines, soin des blessures* (5e niveau)
Harpe d'Ollamh	Légendaire	*Confusion, contrôle du climat, tempête de feu*
Luth de Doss	Peu courant	*Amitié avec les animaux, protection contre le poison, protection contre les énergies* (contre le feu uniquement)
Lyre de Cli	Rare	*Façonnage de la pierre, mur de feu, mur de vent*
Mandoline de Canaith	Rare	*Dissipation de la magie, protection contre les énergies* (contre la foudre uniquement), *soin des blessures* (3e niveau)

Javeline de foudre

Arme (javeline), peu courant

Cette javeline est une arme magique. Quand vous la lancez en prononçant son mot de commande, elle se transforme en un éclair foudroyant formant une ligne de 1,50 mètre de large qui s'étend depuis votre position jusqu'à une cible située à 36 mètres ou moins. Chaque créature sur la ligne,

excepté vous et la cible, doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. Elle subit 4d6 dégâts de foudre en cas de jet raté et la moitié de ce montant seulement en cas de réussite. L'éclair redevient une javeline quand il atteint la cible. Effectuez une attaque d'arme à distance contre la cible. Si vous la touchez, elle subit les dégâts de la javeline plus 4d6 dégâts de foudre.

Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser la propriété de la javeline mais il est toujours possible de l'utiliser comme une simple arme magique.

Lame porte-bonheur

Arme (tous types d'épées), légendaire (harmonisation requise)

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Tant que vous portez l'épée sur vous, vous bénéficiez également d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Chance. Si vous portez l'épée sur vous, vous pouvez faire appel à la chance qu'elle procure (aucune action requise) pour refaire un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde qui vous paraît insuffisant. Vous devez conserver ce deuxième jet. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser cette propriété.

Souhait. L'épée contient 1d4–1 charges. Tant que vous la tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 charge et lancer le sort de *souhait* par son biais. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser cette propriété. L'épée perd cette propriété quand toutes les charges sont dépensées.

Lanterne de révélation

Objet merveilleux, peu courant

Une fois allumée, cette lanterne à capote éclaire pendant 6 heures en consommant un demi-litre d'huile et diffuse de la lumière vive sur un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres de plus. Les créatures et les objets invisibles redeviennent visibles s'ils entrent dans la zone vivement éclairée par la lanterne. Vous pouvez utiliser une action pour baisser la capote, ce qui réduit l'éclairage à une zone de faible lumière de 1,50 mètre de rayon.

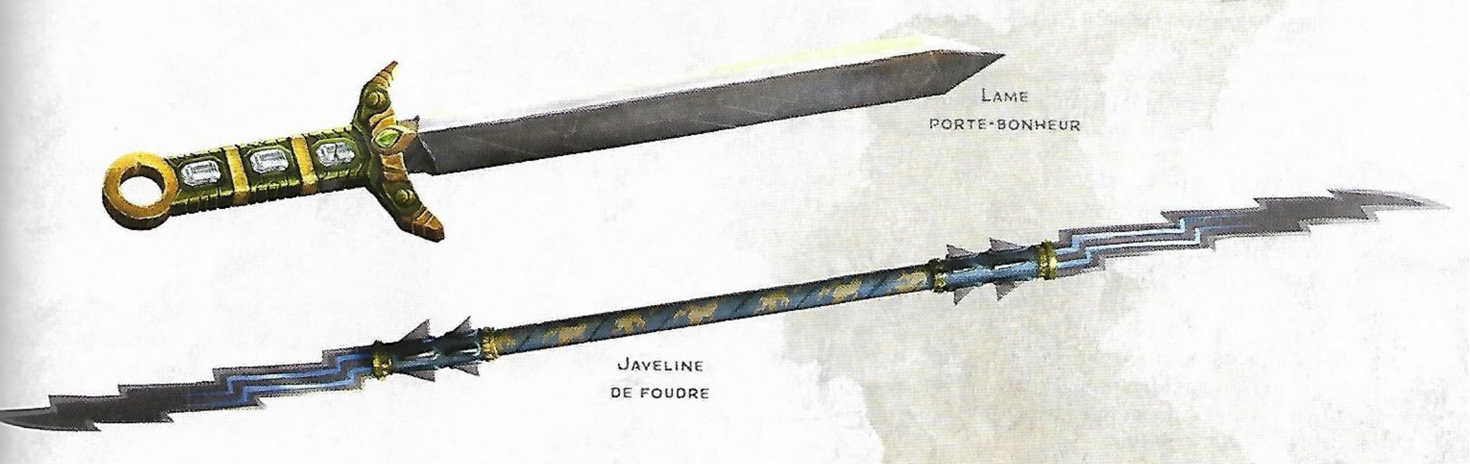
Lentilles de netteté

Objet merveilleux, peu courant

On pose ces verres de cristal devant les yeux. Tant que vous les portez, vous voyez bien plus nettement qu'à l'accoutumée jusqu'à une distance de 30 centimètres. Vous êtes avantagé lors des tests d'Intelligence (Investigation) basés sur la perception visuelle lorsque vous fouiller une zone ou examinez un objet situé à cette distance.

Liens de fer de Bilarro

Lanterne de révélation



Lame porte-bonheur

Javeline de foudre

Liens de fer de Bilarro

Objet merveilleux, rare

Cette sphère de fer rouillé mesure 7,50 centimètres de diamètre et pèse 500 grammes. Vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et la lancer sur une créature de taille Très Grande ou inférieure située dans votre champ de vision à 18 mètres ou moins de vous. Alors que la sphère fend les airs, elle se déploie pour former un enchevêtrement de bandes métalliques.

Effectuez un jet d'attaque à distance avec un bonus à l'attaque égal à votre modificateur de Dextérité plus votre bonus de maîtrise. Si vous touchez la cible, elle est neutralisée jusqu'à ce que vous prononciez une nouvelle fois le mot de commande pour la libérer. Ce faisant, ou si vous ratez l'attaque, les bandes se rétractent pour reprendre une forme de sphère.

Une créature, y compris celle neutralisée, peut utiliser une action pour effectuer un test de Force DD 20 afin de briser les liens de fer. En cas de réussite, l'objet est détruit et la créature neutralisée est libérée. En cas d'échec, toutes les tentatives ultérieures effectuées par cette créature échouent automatiquement lors des 24 heures suivantes.

Une fois les liens utilisés, vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir les réutiliser.

Lunettes du nyctalope

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous portez ces lunettes aux verres sombres, vous disposez de la vision dans le noir jusqu'à 18 mètres. Si vous disposez déjà de la vision dans le noir, le port de ces lunettes augmente la distance de vision de 18 mètres.

Manteau de résistance aux sorts

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde effectués contre les sorts tant que vous portez ce manteau.

Manuel d'exercices physiques

Objet merveilleux, très rare

Ce manuel aux écrits chargés de magie propose des exercices de remise en forme. Si vous passer 48 heures, sur une période de 6 jours ou moins, à étudier le contenu du livre et à mettre en pratique ses exercices, votre valeur de Force augmente de 2 et la valeur maximale que vous pouvez atteindre dans cette caractéristique augmente d'autant. La magie du manuel disparait ensuite mais elle revient au bout d'un siècle.

Manuel de bonne santé

Objet merveilleux, très rare

Ce manuel aux inscriptions magiques livre des conseils diététiques et sanitaires. Si vous passer 48 heures, sur une période de 6 jours ou moins, à étudier le contenu du livre et à mettre en pratique ses conseils, votre valeur de Constitution augmente de 2 et la valeur maximale que vous pouvez atteindre dans cette caractéristique augmente d'autant. La magie du manuel disparait ensuite mais elle revient au bout d'un siècle.

Manuel de vivacité

Objet merveilleux, très rare

Ce manuel aux inscriptions magiques livre des conseils d'équilibre et de coordination physique. Si vous passer 48 heures, sur une période de 6 jours ou moins, à étudier le contenu du livre et à mettre en pratique ses conseils, votre valeur de Dextérité augmente de 2 et la valeur maximale que vous pouvez atteindre dans cette caractéristique augmente d'autant. La magie du manuel disparait ensuite mais elle revient au bout d'un siècle.



Lunettes du nyctalope

Manuel des golems de pierre

Manuel des golems d'argile

Manuel de vivacité

Manuel de bonne santé


Manteau de résistance aux sorts

Marteau de lancer nain

Manuel des golems de chair

Marteau du tonnerre

Manuel des golems

Objet merveilleux, très rare

Ce tome contient les informations et les incantations nécessaires pour fabriquer un type spécifique de golems. Le MD choisit ce type ou le détermine au hasard. Pour déchiffrer et exploiter le contenu du manuel, vous devez être un lanceur de sorts disposant de deux emplacements de sort de niveau 5 au moins. Une créature qui ne peut pas utiliser un *manuel des golems* et tente de le lire subit 6d6 dégâts psychiques.

d20	Golem	Temps	Coût
1–5	Argile	30 jours	65 000 po
6–17	Chair	60 jours	50 000 po
18	Fer	120 jours	100 000 po
19–20	Pierre	90 jours	80 000 po

Pour créer un golem, vous devez passer le temps indiqué dans la table à travailler sans interruption avec le manuel à portée de main, en vous reposant au maximum 8 heures par jour. Vous devez également régler le coût spécifié pour acquérir les matériaux requis.

Une fois la création du golem terminée, des flammes magiques réduisent le livre en cendres. Le golem s'anime lorsque vous lui saupoudrez les cendres du manuel dessus. Il est sous votre contrôle. Il comprend les ordres que vous lui donnez à voix haute et leur obéit. Vous trouverez le profil des golems dans le *Monster Manual*.

Marteau de lancer nain

Arme (marteau de guerre), très rare (harmonisation requise avec un nain)

Vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Elle possède la propriété lancer avec une portée normale de 6 mètres et une portée longue de 18 mètres. Quand vous touchez une cible en effectuant une attaque à distance avec cette arme, le marteau inflige 1d8 dégâts supplémentaires ou 2d8 si la cible est un géant. L'arme revient dans votre main immédiatement après l'attaque.

Marteau du tonnerre

Arme (maillet d'armes), légendaire

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

Fléau des géants (harmonisation requise). Vous devez porter un *ceinturon de force de géant* (quel que soit le modèle) et des *gantelets de puissance d'ogre* pour vous harmoniser avec cette arme. L'harmonisation est rompue si vous ne portez plus ces objets. Tant que vous êtes harmonisé avec cette arme et que vous la tenez en main, votre valeur de Force augmente de 4 et peut dépasser 20 mais pas 30. Quand vous obtenez un 20 lors d'un jet d'attaque effectué contre un géant avec cette arme, celui-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 pour ne pas mourir.

Le marteau contient également 5 charges. Une fois harmonisé avec lui, vous pouvez dépenser 1 charge et effectuer une attaque d'arme à distance avec le marteau en le lançant comme s'il possédait la propriété lancer, avec une portée normale de 6 mètres et une portée longue de 18 mètres. Si l'attaque touche sa cible, le marteau émet un coup de tonnerre audible jusqu'à 90 mètres. La cible et toutes les créatures situées à 9 mètres ou moins d'elle doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 pour ne pas être étourdies jusqu'à la fin de votre prochain tour. Le marteau récupère 1d4+1 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Masse d'anéantissement

Arme (masse d'armes), rare (harmonisation requise)

Quand vous touchez un fiélon ou un mort-vivant avec cette arme magique, la créature subit 2d6 dégâts radiants supplémentaires. S'il reste à la cible 25 points de vie ou moins après avoir subi ces dégâts, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour ne pas être détruite. Si elle réussit son jet, elle est terrorisée à votre vue jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Tant que vous tenez cette arme en main, elle diffuse de la lumière vive sur un rayon de 6 mètres et une lumière faible sur 6 mètres de plus.

Masse destructrice

Arme (masse d'armes), rare

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Le bonus s'élève à +3 quand vous utilisez la masse pour attaquer une créature artificielle.

Quand vous obtenez un 20 sur un jet d'attaque effectué avec cette arme, la cible subit 7 dégâts contondants supplémentaires ou 14 dégâts contondants supplémentaires si c'est une créature artificielle. Une créature artificielle est détruite s'il lui reste 25 points de vie ou moins après avoir subi ces dégâts.

Masse terrifiante

Arme (masse d'armes), rare (harmonisation requise)

Cette arme magique contient 3 charges. Tant que vous la tenez en main, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 charge pour produire une vague de terreur. Chaque créature de votre choix dans un rayon de 9 mètres autour de vous doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi elle est terrorisée à votre vue pendant 1 minute. Ainsi terrorisée, elle doit consacrer ses tours à tenter de s'éloigner le plus possible de vous. Elle ne peut pas se déplacer volontairement vers un emplacement qui l'approche à 9 mètres ou moins de vous. Elle ne peut pas non plus effectuer de réactions. Lorsque vient son tour, elle peut utiliser seulement l'action se précipiter ou tenter de se débarrasser d'un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où aller, la créature peut utiliser l'action esquiver. À la fin de chacun de ses tours, la créature peut retenter le jet de sauvegarde. Si elle le réussit, elle met fin à l'effet dont elle est victime.

La masse récupère 1d3 charges chaque jour à l'aube.

Médaillon des pensées

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Le médaillon contient 3 charges. Tant que vous le portez, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 charge pour lancer le sort *détection des pensées* (DD des jets de sauvegarde 13) par son biais. Le médaillon récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Menottes dimensionnelles

Objet merveilleux, rare

Vous pouvez utiliser une action pour placer ces menottes sur une créature neutralisée. Les menottes s'ajustent pour convenir à une créature de Grande ou Petite taille. En plus de leur utilité en tant que menottes ordinaires, elles empêchent la créature menottée d'utiliser ses pouvoirs de déplacement extradimensionnel, quels qu'il soient, y compris la téléportation ou le voyage vers un plan d'existence différent. Elles n'empêchent pas la créature de franchir un portail interdimensionnel.

Vous et toute créature que vous désignez quand vous utilisez les menottes pouvez utiliser une action pour les retirer. Une fois tous les 30 jours, la créature menottée peut effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 30. En cas de réussite, la créature se libère et détruit par là-même les menottes.





Miroir d'emprisonnement

Objet merveilleux, très rare

Quand on regarde indirectement dans ce miroir de 1,20 mètre de haut, on y aperçoit les reflets indistincts de créatures. Le miroir pèse 25 kilos et possède une CA de 11, 10 points de vie et une vulnérabilité aux dégâts contondants. Il se brise et est détruit si ses points de vie tombent à 0.

Si le miroir est suspendu à une surface verticale et que vous vous trouvez à1,50 mètre ou moins de lui, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et l'activer. Il reste actif jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour prononcer de nouveau son mot de commande.

Une créature, autre que vous, qui voit son reflet dans le miroir activé alors qu'elle se trouve à 9 mètres ou moins de lui, doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15, sans quoi elle se retrouve piégée, avec tous les objets qu'elle porte et transporte, dans une des douze cellules extradimensionnelles du miroir. La créature est avantagée lors de ce jet de sauvegarde si elle connaît la nature du miroir. Les créatures artificielles le réussissent automatiquement.

Une cellule extradimensionnelle est une étendue infinie envahie par un épais brouillard qui bloque toute visibilité au-delà de 3 mètres. Les créatures enfermées dans les cellules du miroir ne vieillissent plus et n'ont plus besoin de manger, boire ni dormir. Une créature enfermée peut tenter de s'évader en utilisant une magie de voyage planaire. Sinon, elle reste enfermée dans sa cellule jusqu'à sa libération.

Si le miroir séquestre une créature alors que ses douze cellules extradimensionnelles sont déjà occupées, il libère au hasard une créature enfermée pour laisser la place au nouveau prisonnier. Une créature libérée apparaît dans un emplacement inoccupé à portée de vue du miroir, en lui tournant le dos. Si le miroir est brisé, toutes les créatures qu'il contient sont libérées et apparaissent dans des emplacements inoccupés proches de lui.

Tant que vous vous trouvez à 1,50 mètre ou moins du miroir, vous pouvez utiliser une action pour prononcer le nom d'une créature enfermée ou le numéro d'une cellule. Le reflet de la créature nommée ou enfermée dans la cellule au numéro correspondant apparaît à la surface du miroir. Vous pouvez alors communiquer avec elle normalement.

De même, vous pouvez utiliser une action pour prononcer un deuxième mot de commande et libérer une créature enfermée dans le miroir. La créature libérée apparaît, avec toutes ses possessions, dans l'emplacement inoccupé le plus proche du miroir, en lui tournant le dos.

Munition +1, +2 ou +3

Arme (tous types de munition), peu courante (+1), rare (+2), très rare (+3)

Vous bénéficiez d'un bonus aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette munition magique. Le bonus est déterminé par la rareté de la munition. La munition perd sa magie quand elle touche une cible.

Œil de lynx

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

On pose ces verres de cristal devant les yeux. Tant que vous les portez, vous êtes avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la perception visuelle. Dans des conditions de visibilité dégagée, vous voyez les détails de créatures et d'objets ne mesurant pas moins de 60 centimètres, même s'ils sont être extrêmement éloignés.

Parchemin de protection

Parchemin, rare

Chaque *parchemin de protection* fonctionne contre un type spécifique de créature choisi par le MD ou déterminé au hasard grâce à la table suivante.

d100	Type de créatures	d100	Type de créatures
01–10	Aberrations	41–50	Fées
11–20	Bêtes	51–75	Fiélons
21–30	Célestes	76–80	Plantes
31–40	Élémentaires	81–00	Morts-vivants

Si vous dépensez une action pour lire le parchemin, il vous entoure d'une barrière invisible qui s'étend autour de vous jusqu'à former un cylindre de 3 mètres de haut et de 1,50 mètre de rayon. Pendant 5 minutes, cette barrière empêche les créatures du type spécifié d'entrer ou d'affecter tout ce qui se trouve à l'intérieur du cylindre.

Le cylindre se déplace avec vous et reste centré sur vous. Toutefois, l'effet prend fin si vous vous déplacez de façon à ce qu'une créature du type spécifié se retrouve à l'intérieur du cylindre.

Une créature peut tenter d'ignorer la barrière en utilisant une action pour effectuer un test de Charisme DD 15. En cas de réussite, la barrière n'affecte plus cette créature.

Parchemin magique

Parchemin, raretés diverses

Un *parchemin magique* renferme la formule d'un unique sort dans un langage crypté et mystique. Si le sort fait partie de la liste des sorts de votre classe, vous pouvez utiliser une action pour lire le parchemin et lancer le sort inscrit, sans avoir à fournir les composantes du sort. Sinon, le parchemin est indéchiffrable. La période d'incantation nécessaire pour lancer le sort en utilisant le parchemin est égale à celle requise pour le lancer normalement. Une fois le sort lancé, les inscriptions disparaissent du parchemin qui tombe en poussière. Si l'incantation est interrompue, le parchemin n'est pas perdu.

Si le sort fait partie de la liste des sorts de votre classe mais qu'il est d'un niveau supérieur à celui des sorts que vous pouvez normalement lancer, vous devez effectuer un test de caractéristique en utilisant votre caractéristique d'incantation pour déterminer si vous parvenez ou non à le lancer. Le DD est égal à 10 + le niveau du sort. Si vous échouez, le sort disparaît du parchemin sans produire d'effet.

Le niveau du sort sur le parchemin détermine le DD du jet de sauvegarde contre le sort et le bonus à l'attaque, ainsi que la rareté du parchemin, comme indiqué sur la table Parchemins magiques.

Parchemins magiques

Niveau du sort	Rareté	DD du jet de sauvegarde	Bonus à l'attaque
Tour de magie	Courant	13	+5
1	Courant	13	+5
2	Peu courant	13	+5
3	Peu courant	15	+7
4	Rare	15	+7
5	Rare	17	+9
6	Très rare	17	+9
7	Très rare	18	+10
8	Très rare	18	+10
9	Légendaire	19	+11

Un sort de magicien inscrit sur un *parchemin magique* se recopie dans un grimoire comme s'il figurait sur un autre grimoire. Quand un sort est recopié depuis un *parchemin magique*, le personnage qui effectue la copie doit réussir un test d'Intelligence (Arcanes) contre un DD égal à 10 + le niveau du sort. Si le test est réussi, le sort est recopié avec succès. Le *parchemin magique* est détruit, quel que soit le résultat de ce test.

Perle de force

Objet merveilleux, rare

Cette petite sphère noire mesure presque 2 centimètres de diamètre et pèse une trentaine de grammes. Les *perles de force* se trouvent généralement par poignée de 1d4+4.

Vous pouvez utiliser une action pour lancer une perle à une distance maximale de 18 mètres. Elle est détruite en explosant à l'impact. Chaque créature dans un rayon de 3 mètres autour de l'endroit où elle a atterri doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas subir 5d4 dégâts de force. Une sphère de force transparente clôt ensuite la zone pendant 1 minute. Les créatures entièrement situées dans la zone qui ratent leur jet de sauvegarde sont enfermées dans cette sphère. Les créatures partiellement dans la zone, et celles qui ont réussi leur jet de sauvegarde, sont repoussées à l'extérieure de la zone, depuis le centre de la sphère. Seul l'air respirable peut passer la paroi de la sphère. Aucune attaque ni aucun effet ne le peut.

Une créature enfermée peut utiliser son action pour pousser la paroi de la sphère et ainsi la déplacer à une vitesse équivalant à la moitié de la sienne. La sphère peut être soulevée et déplacée et ne pèse que 500 grammes grâce à sa magie, quel que soit le poids des créatures à l'intérieur.

Perle de puissance

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise avec un lanceur de sorts)

Tant que vous portez cette perle sur votre personne, vous pouvez utiliser une action pour prononcer le mot de commande de cette perle et récupérer un emplacement de sort dépensé. Si l'emplacement dépensé était de niveau 4 ou supérieure, vous récupérez seulement un emplacement de niveau 3. Une fois la perle utilisée, vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir la réutiliser.

Pierre de contrôle des élémentaires de la terre

Objet merveilleux, rare

Si la pierre est en contact avec le sol, vous pouvez utiliser une action pour prononcer son mot de commande et convoquer un élémentaire de la terre comme si vous aviez lancé le sort *invoquer un élémentaire*. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser la pierre de cette façon. Elle pèse 2,5 kilos.

Pierre de Ioun

Objet merveilleux, raretés diverses (harmonisation requise)

Une *pierre de Ioun* doit son nom à Ioun, un dieu du savoir et des prophéties, vénéré sur certains mondes. Il existe de nombreux types de *pierres de Ioun* avec une forme et des couleurs spécifiques à chacune.

Quand vous utilisez une action pour lancer une de ces pierres en l'air, elle se met en orbite autour de votre tête à une distance de 1d3 × 30 centimètres et vous confère un avantage. Par la suite, une autre créature doit utiliser une action pour attraper la pierre et la détacher de vous, soit en réussissant un jet d'attaque contre une CA de 24, soit en réussissant un test de Dextérité (Acrobaties) DD 24. Vous pouvez utiliser une action pour vous emparer de la pierre et la mettre à l'abri, ce qui met fin à son effet.

Une pierre possède une CA de 24, 10 points de vie et une résistance contre tous les types de dégâts. On considère que l'objet est porté quand il tourne autour de votre tête.

Absorption (très rare). Tant que cet ellipsoïde lavande clair tourne autour de votre tête, vous pouvez utiliser votre réaction pour annuler un sort de niveau 4 ou moins lancé



par une créature dans votre champ de vision qui ne prend que vous pour cible.

Dès que la pierre a annulé 20 niveaux de sort, ses couleurs tournent au gris terne et sa magie disparaît. Si vous êtes la cible d'un sort dont le niveau est supérieur au nombre de niveaux de sorts que la pierre peut encore annuler, celle-ci ne peut pas l'annuler.

Absorption supérieure (légendaire). Tant que cet ellipsoïde marbré de vert et lavande tourne autour de votre tête, vous pouvez utiliser votre réaction pour annuler un sort de niveau 8 ou moins lancé par une créature dans votre champ de vision et qui ne cible que vous.

Dès que la pierre a annulé 50 niveaux de sort, ses couleurs tournent au gris terne et sa magie disparaît. Si vous êtes la cible d'un sort dont le niveau est supérieur au nombre de niveaux de sorts que la pierre peut encore annuler, celle-ci ne peut pas l'annuler.

Agilité (très rare). Votre valeur de Dextérité augmente de 2, sans dépasser 20, tant que cette sphère rouge sombre tourne autour de votre tête.

Dirigeant (très rare). Votre valeur de Charisme augmente de 2, sans dépasser 20, tant que cette sphère marbrée de rose et de vert tourne autour de votre tête.

Force (très rare). Votre valeur de Force augmente de 2, sans dépasser 20, tant que ce rhomboïde bleu clair tourne autour de votre tête.

Intellect (très rare). Votre valeur d'Intelligence augmente de 2, sans dépasser 20, tant que cette sphère marbrée de rouge et de bleu tourne autour de votre tête.

Intuition (très rare). Votre valeur de Sagesse augmente de 2, sans dépasser 20, tant que cette sphère bleu vif tourne autour de votre tête.

Maîtrise (légendaire). Votre bonus de maîtrise augmente de 1 tant que ce prisme vert clair tourne autour de votre tête.

Nourriture (rare). Vous n'avez plus besoin de manger ni de boire tant que ce fuseau translucide tourne autour de votre tête.

Protection (rare). Vous obtenez un bonus de +1 à la CA tant que ce prisme vieux rose tourne autour de votre tête.

Régénération (légendaire). Vous récupérez 15 points de vie à la fin de chaque heure pendant laquelle ce fuseau blanc perle tourne autour de votre tête, à condition qu'il vous reste au moins 1 point de vie.

Réserve (rare). Ce prisme violet vif stocke les sorts lancés sur lui et les conserve pour une utilisation ultérieure. La pierre ne peut contenir plus de 3 niveaux de sort. Lorsque vous la découvrez, elle contient 1d4–1 niveaux de sort stockés choisis par le MD.

Une créature peut lancer un sort de niveau 1 à 3 sur la pierre en la touchant au moment de l'incantation. Le sort ne produit aucun effet, il est juste stocké dans la pierre. Si la pierre ne peut pas stocker le sort, celui-ci est dépensé sans produire d'effet. Le niveau de l'emplacement utilisé pour lancer le sort détermine l'espace de stockage qu'il occupe.

Tant que cette pierre tourne autour de votre tête, vous pouvez lancer un des sorts stockés. Le sort utilise le niveau d'emplacement, le DD des jets de sauvegarde, le bonus d'attaque de sort et la caractéristique d'incantation du lanceur de sorts d'origine mais on considère, par ailleurs, que c'est vous qui lancez le sort. Le sort lancé par le biais de la pierre n'est alors plus stocké et libère ainsi l'espace de stockage qu'il occupait.

Vigilance (rare). Vous ne pouvez pas être surpris tant que ce rhomboïde bleu foncé tourne autour de votre tête.

Vigueur (très rare). Votre valeur de Constitution augmente de 2, sans dépasser 20, tant que ce rhomboïde rose tourne autour de votre tête.

Pierre porte-bonheur

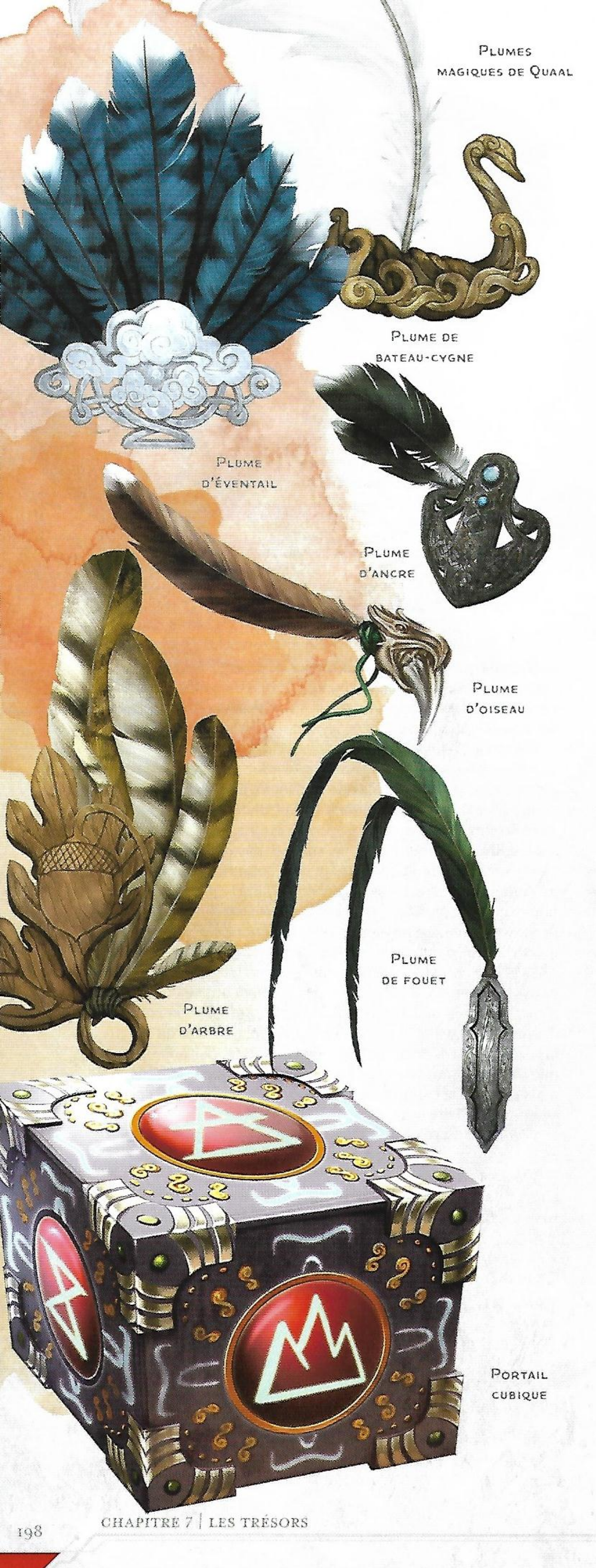
Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Tant que vous portez sur vous cette agate brillante, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux tests de caractéristique et aux jets de sauvegarde.

Pierres messagères

Objet merveilleux, peu courant

Les *pierres messagères* fonctionnent par paires et chaque paire est sculptée de façon à reconnaître facilement ses deux



moitiés. En touchant une pierre, vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort *envoi de message* par son biais. La cible est le porteur de l'autre pierre. Si aucune créature n'est en possession de l'autre pierre, vous prenez connaissance de cette information dès que vous utilisez la pierre sans pouvoir lancer le sort.

Une fois l'*envoi de message* lancé par le biais des pierres, vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir les réutiliser. Si une des deux pierres est détruite, l'autre perd sa magie.

Pigments merveilleux de Nolzur

Objet merveilleux, très rare

Ces pigments se présentent généralement rangés dans 1d4 pots, à l'intérieur d'une boite en bois de qualité, avec un pinceau (pour un poids total de 500 grammes), ces pigments vous permettent de créer des objets en trois dimensions en les peignant sur une surface en deux dimensions. La peinture s'écoule du pinceau pour former l'objet désiré alors que vous vous concentrez sur son image.

Chaque pot contient suffisamment de peinture pour couvrir 300 mètres carrés d'une surface, ce qui vous permet de créer des objets inanimés ou des éléments de terrain, tels qu'une porte, une fosse, des fleurs, des arbres, des geôles, des salles ou des armes, dont le total des volumes ne dépasse pas 3000 mètres cubes. Il faut peindre pendant 10 minutes pour couvrir une zone de 30 mètres de côté.

Quand vous terminez la peinture, l'objet ou l'élément de terrain dépeint devient un objet réel et non-magique. Par conséquent, peindre une porte sur un mur crée une porte réelle qui peut s'ouvrir sur ce qui se trouve derrière. La peinture d'une fosse au sol crée une fosse réelle dont la profondeur est défalquée du volume total d'objets que vous pouvez créer avec les pigments.

Rien de ce qui est créé par les pigments ne peut valoir plus de 25 po. Si vous peignez un objet d'une valeur plus élevée (comme un diamant ou un tas d'or), l'objet semble authentique mais un examen plus attentif révèle qu'il est composé de pâte, d'os ou d'un autre matériau sans valeur.

Si vous peignez une forme d'énergie, comme un feu ou de la foudre, celle-ci apparaît puis se dissipe dès que vous terminez la peinture, en ne faisant aucun mal à quiconque.

Plume magique de Quaal

Objet merveilleux, rare

Cet objet ressemble à une minuscule plume. Il existe différents types de plume magique et chacune produit son propre effet à usage unique. Le MD choisit le type de plume ou le détermine au hasard.

d100	Plume magique	d100	Plume magique
01–20	Ancre	51–65	Bateau-cygne
21–35	Oiseau	66–90	Arbre
36–50	Éventail	91–00	Fouet

Ancre. Vous pouvez utiliser une action pour mettre la plume en contact avec un bateau ou un navire. Pendant les 24 prochaines heures, l'embarcation reste immobile, quels que soient les moyens mis en œuvre pour tenter de la déplacer. L'effet prend fin si vous mettez une nouvelle fois la plume en contact avec l'embarcation. La plume disparaît quand l'effet prend fin.

Arbre. Vous devez être à l'extérieur pour utiliser cette plume magique. Vous pouvez utiliser une action pour la mettre en contact avec un emplacement inoccupé du sol. La plume disparait en provoquant la pousse soudaine d'un

chêne non-magique. Cet arbre mesure 18 mètres de haut avec un tronc de 1,50 mètre de diamètre et des branchages d'un rayon de 6 mètres à son sommet.

Bateau-cygne. Vous pouvez utiliser une action pour mettre la plume en contact avec une étendue d'eau d'un diamètre minimum de 18 mètres. La plume disparaît pour laisser place à un bateau à l'allure de cygne de 15 mètres de long sur 6 de large. Le bateau se déplace sur l'eau de son propre chef à une vitesse de 9 kilomètres par heure. Vous pouvez utiliser une action quand vous êtes à bord du bateau pour lui ordonner de se déplacer ou d'effectuer un virage de 90 degrés au maximum. Le bateau peut transporter jusqu'à trente-deux créatures de taille Moyenne ou inférieure. Une créature de Grande taille occupe l'espace de quatre créatures de taille Moyenne tandis qu'une créature de Très Grande taille occupe l'espace de neuf créatures de taille Moyenne. Le bateau existe pendant 24 heures puis disparaît. Vous pouvez le révoquer par une action.

Éventail. Si vous vous trouvez sur un bateau ou un navire, vous pouvez utiliser une action pour lancer la plume en l'air, à une hauteur de 3 mètres. La plume disparaît pour laisser place à un éventail géant qui s'agite. L'éventail flotte et lève un vent suffisamment fort pour gonfler les voiles d'un navire, ce qui augmente sa vitesse de 7,5 kilomètres par heure pendant 8 heures. Vous pouvez révoquer l'éventail par une action.

Fouet. Vous pouvez utiliser une action pour lancer la plume vers un endroit situé à 3 mètres ou moins de vous. La plume disparaît pour laisser place à un fouet en lévitation. Vous pouvez alors utiliser une action bonus pour effectuer une attaque de sort au corps à corps contre une créature située à 3 mètres ou moins du fouet, avec un bonus à l'attaque de +9. En cas d'attaque réussie, la cible subit 1d6+5 dégâts de force.

Par une action bonus lors de votre tour, vous pouvez diriger le fouet pour le faire voler sur une distance maximale de 6 mètres et réitérer l'attaque contre une créature située à 3 mètres ou moins de lui. Le fouet disparait au bout d'une heure, quand vous utilisez une action pour le révoquer ou quand vous êtes neutralisé ou mort.

Oiseau. Vous pouvez utiliser une action pour lancer la plume en l'air, à une hauteur de 1,50 mètre. La plume disparaît pour laisser place à un énorme oiseau multicolore. Il possède le profil d'un roc (voir le *Monster Manual*) mais il obéit à vos ordres simples et ne peut pas attaquer. Il peut transporter jusqu'à 250 kilos en volant à sa vitesse maximale (24 kilomètres par heure pendant un maximum de 216 kilomètres par jour, entrecoupés d'un repos d'une heure toutes les 3 heures de vol) ou 500 kilos à la moitié de cette vitesse. L'oiseau disparaît après avoir parcouru en volant la distance maximale quotidienne ou s'il lui reste 0 point de vie. Vous pouvez révoquer l'oiseau par une action.

Portail cubique

Objet merveilleux, légendaire

Ce cube mesure 8 centimètres d'arête et une énergie magique palpable émane de lui. Les six faces du cube sont chacune liées à un plan d'existence différent dont le plan matériel. Les autres faces sont liées aux plans déterminés par le MD.

Vous pouvez utiliser une action pour appuyer sur une face du cube et lancer le sort de *portail* par son biais, ce qui ouvre un portail menant au plan lié à cette face. Par ailleurs, si vous utilisez une action pour appuyer deux fois sur une face, vous pouvez lancer le sort de *changement de plan* (DD des jets de sauvegarde 17) par le biais du cube et transporter les cibles vers le plan lié à cette face.

Le cube contient 3 charges. Chaque utilisation du cube dépense 1 charge. Le cube récupère 1d3 charges dépensées, chaque jour à l'aube.

Potion d'agrandissement

Potion, peu courante

Après avoir bu cette potion, vous bénéficiez de l'effet d'agrandissement du sort *agrandir/rétrécir* pendant 1d4 heures (aucune concentration requise). Le rouge au sein de ce liquide clair forme une petite bille qui s'étale constamment pour teinter le reste du produit avant de se contracter de nouveau. Ce processus ne s'interrompt pas quand on secoue la fiole.

Potion d'amitié avec les animaux

Potion, peu courante

Quand vous buvez cette potion, vous pouvez lancer le sort *amitié avec les animaux* (DD des jets de sauvegarde 13) pendant 1 heure à volonté. Quand on agite ce liquide trouble, des petits morceaux apparaissent à la surface : une écaille de poisson, une langue de colibri, une griffe de chat ou des poils d'écureuil.

Potion d'escalade

Potion, courante

Quand vous buvez cette potion, vous obtenez, pendant une heure, une vitesse d'escalade égale à votre vitesse au sol. Pendant cette heure, vous êtes avantagé lors des tests de Force (Athlétisme) effectués pour escalader. La potion semble composée de trois liquides différents qui forment comme trois couches de minéraux superposées : une brune, une argentée et une grise. Ces trois couleurs ne se mélangent pas, même si on la agite la bouteille.

Potion d'héroïsme

Potion, rare

Pendant une heure après avoir bu cette potion, vous obtenez 10 points de vie temporaires qui durent 1 heure. Pendant cette heure, vous bénéficiez également des effets d'un sort de *bénédiction* (aucune concentration requise). Le liquide bleu de cette potion bouillonne comme s'il était chauffé.

Potion d'invisibilité

Potion, très rare

La fiole de cette potion semble vide mais pas quand on la soupèse. Une fois bue, vous devenez invisible pendant 1 heure. Tous les vêtements et l'équipement que vous portez sur vous deviennent également invisibles. L'effet prend fin prématurément si vous attaquez ou lancez un sort.

Potion d'invulnérabilité

Potion, rare

Pendant 1 minute après avoir bu cette potion, vous bénéficiez d'une résistance contre tous les types de dégâts. Le liquide sirupeux de cette potion ressemble à du fer liquéfié.

Potion de clairvoyance

Potion, rare

Quand vous buvez cette potion, vous bénéficiez des effets d'un sort de *clairvoyance*. Un œil flotte dans ce liquide jaunâtre mais disparait dès qu'on ouvre la fiole.



Potion de force de géant
Potion, raretés diverses

Quand vous buvez cette potion, votre valeur de Force change pendant 1 heure, en fonction du type de géant associé à la potion (voir la table ci-dessous). La potion n'a aucun effet sur vous si votre valeur de Force est déjà égale ou supérieure à celle indiquée.

Dans le liquide transparent de cette potion flottent les rognures d'ongle d'un géant du type approprié. La *potion de force de géant du givre* et celle *de force de géant des pierres* produisent le même effet.

Type de géant	Force	Rareté
Géant des collines	21	Peu courant
Géant du givre/des pierres	23	Rare
Géant du feu	25	Rare
Géant des nuages	27	Très rare
Géant des tempêtes	29	Légendaire

Potion de forme gazeuse
Potion, rare

Quand vous buvez cette potion, vous bénéficiez des effets d'un sort de *forme gazeuse* pendant 1 heure (aucune concentration requise) ou jusqu'à ce que vous y mettiez un terme par une action bonus. La fiole de cette potion semble contenir une brume qui ondule et s'écoule comme de l'eau.

Potion de lecture des pensées
Potion, rare

Quand vous buvez cette potion, vous bénéficiez des effets d'un sort de *détection des pensées* (DD des jets de sauvegarde 13). Dans le liquide épais et violet de cette potion flotte un nuage ovoïde rose.

Potion de longévité
Potion, très rare

Quand vous buvez cette potion, votre âge physique est réduit de 1d6+6 années, jusqu'à un minimum de 13 ans. Chaque fois que vous buvez une *potion de longévité* en plus de la première, il y a 10% de chances cumulatives que vous vieillissiez de 1d6+6 ans. Une queue de scorpion, un croc de vipère, une araignée morte et un cœur minuscule qui continue de battre contre toute logique, flottent dans ce liquide ambré. Ces ingrédients disparaissent quand la fiole est débouchée.

Potion de poison
Potion, peu courant

Cette décoction a l'aspect, l'odeur et le goût d'une *potion de soins* ou d'une autre potion aux effets bénéfiques. C'est pourtant un poison dissimulé par une illusion magique. Un sort d'*identification* révèle sa véritable nature.

Vous subissez 3d6 dégâts de poison si vous la buvez et vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas être empoisonné. Au début de chacun de vos tours tant que vous êtes empoisonné de cette façon, vous subissez 3d6 dégâts de poison. À la fin de chacun de vos tours, vous pouvez retenter le jet de sauvegarde. En cas de réussite, les dégâts de poison que vous subissez chaque tour suivant diminuent de 1d6. Le poison se dissipe quand les dégâts sont réduits à 0.

Potion de résistance
Potion, peu courante

Quand vous buvez cette potion, vous bénéficiez d'une résistance contre un type spécifique de dégâts pendant 1 heure. C'est au MD de choisir le type de dégâts ou de le déterminer au hasard grâce à la table suivante.

d10	Type de dégâts	d10	Type de dégâts
1	Acide	6	Nécrotique
2	Froid	7	Poison
3	Feu	8	Psychique
4	Force	9	Radiant
5	Foudre	10	Tonnerre

Potion de respiration aquatique
Potion, peu courant

Vous pouvez respirer sous l'eau pendant 1 heure après avoir bu cette potion. Son fluide vert et trouble, dans lequel flotte une bulle en forme de méduse, sent la mer.

Potion de rétrécissement
Potion, rare

Quand vous buvez cette potion, vous bénéficiez de l'effet de rétrécissement du sort *agrandir/rétrécir* pendant 1d4 heures (aucune concentration requise). Le rouge au sein du liquide clair de cette potion se contracte constamment pour former une minuscule bille puis se répand à nouveau pour colorer le reste du contenu. Ce processus ne s'interrompt pas quand on secoue la fiole.

Potion de soins
Potion, raretés diverses

Vous récupérez des points de vie lorsque vous buvez cette potion. Le nombre de points de vie récupérés dépend de la rareté de la potion, comme indiqué dans la table Potions de soins. Quelle que soit l'efficacité de la potion, son liquide rouge scintille lorsqu'on l'agite.

Potions de soins

Potion de...	Rareté	PV récupérés
Soins	Courant	2d4+2
Soins majeurs	Peu courant	4d4+4
Soins supérieurs	Rare	8d4+8
Soins suprêmes	Très rare	10d4+20

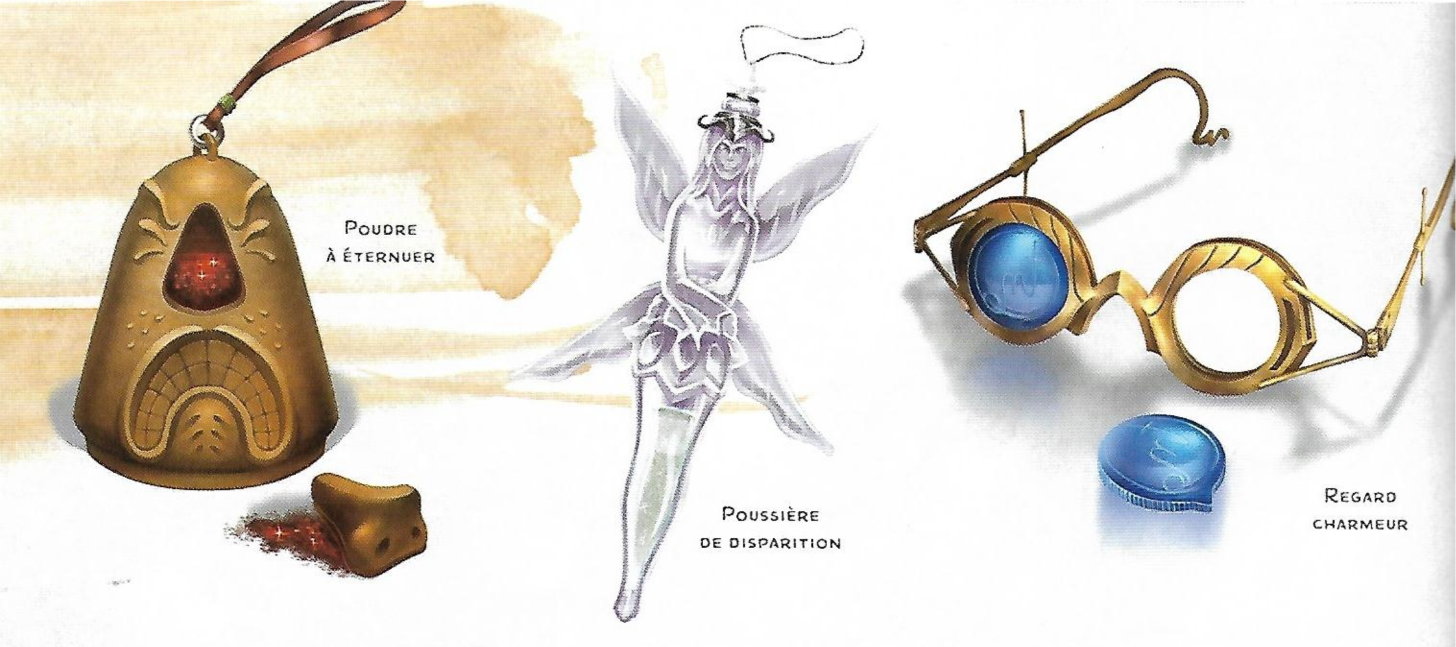
Potion de souffle enflammé
Potion, peu courante

Après avoir bu cette potion, vous pouvez utiliser une action bonus pour souffler du feu sur une cible située à 9 mètres ou moins de vous. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. Elle subit 4d6 dégâts de feu en cas d'échec et la moitié de ce montant seulement en cas de réussite. L'effet prend fin après avoir soufflé trois fois ou au bout d'une heure.

Le liquide orange de cette potion vacille et de la fumée emplit le sommet de la fiole et s'échappe en volutes dès l'ouverture du récipient.

Potion de vitalité
Potion, très rare

Une fois bue, cette potion supprime l'épuisement que vous avez accumulé et soigne les maladies et les poisons qui vous affectent. Pendant les 24 heures suivantes, vous récupérez le nombre maximum de points de vie chaque fois que vous dépensez des dés de vie. Dans le liquide pourpre de cette potion pulse avec régularité, comme des battements de cœur, une lumière pâle.



Potion de vitesse
Potion, très rare

Quand vous buvez cette potion, vous bénéficiez des effets d'un sort de *hâte* pendant 1 minute (aucune concentration requise). Le fluide jaune de cette potion est strié de noir et tourbillonne de son propre chef.

Potion de vol
Potion, très rare

Quand vous buvez cette potion, vous obtenez, pendant 1 heure, une vitesse en vol égale à votre vitesse au sol et vous pouvez effectuer des vols stationnaires. Si vous êtes dans les airs quand les effets de la potion prennent fin, vous chutez à moins de disposer d'autres moyens pour vous maintenir en l'air. Le liquide clair de cette potion, troublé par quelques impuretés blanchâtres, semble en lévitation au sommet de la fiole.

Poudre à éternuer
Objet merveilleux, peu courant

Cette poudre, stockée dans un petit récipient, ressemble à du sable extrêmement fin. Son aspect est celui de la *poussière de disparition* et un sort d'*identification* l'identifie comme telle. Il y en a suffisamment pour une utilisation.

Quand vous utilisez une action pour lancer en l'air une poignée de cette poudre, vous et chaque créature qui respire située à 9 mètres ou moins de vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sans quoi votre respiration se bloque et vous êtes pris d'une crise d'éternuements incontrôlable. Une créature affectée de cette façon est neutralisée et suffoque. Tant qu'elle reste consciente, elle peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Le sort de *restauration inférieure* peut également mettre fin à l'effet sur une créature.

Poussière d'asséchement
Objet merveilleux, peu courant

Ce petit sachet contient 1d6+4 pincées de poudre. Vous pouvez utiliser une action pour en saupoudrer une pincée dans de l'eau. La poussière transforme un volume d'eau équivalent à un cube de 4,50 mètres d'arête en une boulette de la taille d'une bille qui flotte ou reste à proximité de l'endroit où la poussière a été saupoudrée. Le poids de la boulette est négligeable.

Une créature peut utiliser une action pour broyer la boulette contre une surface solide. Le cas échéant, la boulette se brise et libère l'eau absorbée par la poussière. Cette action met fin à la magie de cette boulette.

Un élémentaire dont la majeure partie est composée d'eau et qui est exposé à une pincée de cette poussière doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Il subit 10d6 dégâts nécrotiques en cas d'échec ou la moitié de ce montant seulement en cas de réussite.

Poussière de disparition
Objet merveilleux, peu courant

Cette poudre, que l'on trouve dans un petit sachet, ressemble à du sable aux grains très fins. Il y en a suffisamment pour une utilisation. Quand vous utilisez une action pour lancer la poussière en l'air, vous et chaque créature et objet situés à 3 mètres ou moins de vous, devenez invisibles pendant 2d4 minutes. La durée est la même pour tout le monde et la poussière est détruite dès que sa magie opère. Si une créature affectée par la poussière attaque ou lance un sort, l'invisibilité prend fin pour elle seulement.

Protectrice
Arme (tous types d'épées), légendaire (harmonisation requise)

Vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts avec cette arme magique.

La première fois que vous attaquez avec l'épée lors de chacun de vos tours, vous pouvez transférer une partie ou la totalité du bonus conféré par l'épée à votre classe d'armure au lieu de l'utiliser sur vos attaques lors de ce tour. Par exemple, vous pourriez bénéficier d'un bonus de +2 à la CA en réduisant à +1 le bonus sur vos jets d'attaque et de dégâts. Les bonus restent modifiés jusqu'au début de votre prochain tour, mais vous devez tenir l'épée en main pour bénéficier du bonus à la CA qu'elle confère.

Puits des mondes
Objet merveilleux, légendaire

Ce morceau de tissu noir et fin, aussi doux que la soie, est replié pour atteindre les dimensions d'un mouchoir. Déplié, c'est un morceau de tissu circulaire d'un diamètre de 1,80 mètre.

Vous pouvez utiliser une action pour déplier le *puits des mondes* et le placer sur une surface solide où il crée un portail à double-sens ouvrant sur un autre monde ou plan d'existence. Chaque fois que l'objet ouvre un portail, le MD choisit où il mène. Vous pouvez utiliser une action pour fermer un portail ouvert en vous emparant des bords du tissu et en le repliant. Une fois que le *puits des mondes* a ouvert un portail, vous devez attendre 1d8 heures avant de pouvoir le réutiliser.

Puits portable

Objet merveilleux, rare

Ce morceau de tissu noir de bonne qualité et doux comme la soie est plié pour prendre la taille d'un simple mouchoir. Une fois déplié, il est de forme ronde avec un diamètre de 1,80 mètre.

Vous pouvez utiliser une action pour déplier le *puits portable* et le placer sur une surface solide horizontale ou contre une surface solide verticale pour qu'il crée un puits extradimensionnel de 3 mètres de profondeur. L'espace cylindrique à l'intérieur du puits existe sur un autre plan et il ne peut donc pas être utilisé pour ouvrir des passages. Les créatures à l'intérieur d'un *puits portable* ouvert peuvent en sortir en grimpant le long de ses parois.

Vous pouvez utiliser une action pour fermer un *puits portable* en prenant les bords du morceau de tissu et en le repliant. Replier le tissu ferme le puits et les créatures ou les objets à l'intérieur restent dans l'espace extradimensionnel. Le puits ne pèse pratiquement rien, quoi qu'il contienne.

Si le puits est plié, une créature à l'intérieur de son espace extradimensionnel peut utiliser une action pour effectuer un test de Force DD 10. Si elle réussit, elle parvient à forcer le passage pour sortir et apparaît à 1,50 mètre ou moins du *puits portable* ou de la créature qui le transporte. Une créature ayant besoin de respirer située à l'intérieur d'un *puits portable* fermé peut survivre pendant une durée maximale de 10 minutes, après quoi elle commence à suffoquer.

Placer un *puits portable* dans un autre espace extradimensionnel crée par un *sac sans fond*, un *havresac magique d'Hévard* ou un objet similaire détruit instantanément les deux objets et ouvre un portail vers le plan astral. Le portail s'ouvre là où l'objet a été placé dans l'autre. Les créatures situées à 3 mètres ou moins du portail sont aspirées par lui et se retrouvent sur le plan astral en un lieu déterminé au hasard. Le portail se referme ensuite. C'est un portail à sens unique qui ne peut pas être rouvert.

Regard charmeur

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

On pose ces verres de cristal devant les yeux. Ils contiennent 3 charges. Tant que vous les portez, vous pouvez dépenser 1 charge par une action pour lancer le sort *charme-personne* (DD du jet de sauvegarde 13) sur un humanoïde situé à 9 mètres ou moins de vous, à condition que vous puissiez voir votre cible et que celle-ci puisse vous voir. Les verres récupèrent toutes les charges dépensées chaque jour à l'aube.

Robe aux étoiles

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

De petites étoiles blanches et argentées sont brodées sur cette robe noire et bleu foncé. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde tant que vous la portez.

Six étoiles, situées sur la face avant supérieure de la robe, sont bien plus grandes que les autres. Tant que vous portez cette robe, vous pouvez utiliser une action pour détacher une de ces étoiles et l'utiliser pour lancer un *projectile magique* comme un sort de niveau 5. Chaque jour au crépuscule, 1d5 étoiles détachées réapparaissent sur la robe.

Tant que vous portez cette robe, vous pouvez utiliser une action pour entrer sur le plan astral, ainsi que l'ensemble des vêtements et de l'équipement que vous portez. Vous restez là jusqu'à ce que vous utilisiez une action pour revenir sur le plan où vous étiez. Vous réapparaissez dans le dernier emplacement que vous avez occupé ou, si celui-ci est occupé, dans l'emplacement inoccupé le plus proche.


Robe aux étoiles

Protectrice



Robe aux yeux multiples

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Cette robe est ornée de motifs représentant des yeux. Tant que vous la portez, vous bénéficiez des avantages suivants :

- La robe vous permet de voir dans toutes les directions à la fois et vous êtes avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la perception visuelle.
- Vous obtenez la vision dans le noir jusqu'à 36 mètres.
- Vous pouvez voir les créatures et les objets invisibles, et ceux situés dans le plan éthéré, jusqu'à une distance maximale de 36 mètres.

Il est impossible de fermer les yeux qui ornent la robe ou de leur faire détourner le regard. Même si vous fermez vos propres yeux ou détournez le regard, on considère que vous ne le faites jamais tant que vous portez cette robe.

Un sort de *lumière* lancé sur la robe ou un sort de *lumière du jour* lancé à 1,50 mètre ou moins de la robe vous aveugle pendant 1 minute. À la fin de chacun de vos tours, vous pouvez effectuer un jet de sauvegarde de Constitution (DD 11 pour la *lumière* ou DD 15 pour la *lumière du jour*) et mettre fin à l'aveuglement en cas de réussite.

Robe d'objets pratiques

Objet merveilleux, peu courant

Des pièces de tissu de formes et de couleurs diverses sont cousues sur cette robe. Tant que vous la portez, vous pouvez utiliser une action pour détacher une des pièces de tissu qui devient alors l'objet ou la créature qu'il représente. Une fois la dernière pièce détachée, la robe devient un vêtement ordinaire.

Sur la robe sont cousus deux exemplaires de chacune des pièces suivantes :

- Dague
- Lanterne sourde (remplie d'huile et allumée)
- Miroir en acier
- Perche de 3 mètres
- Corde de chanvre (15 mètres, enroulée)
- Sac

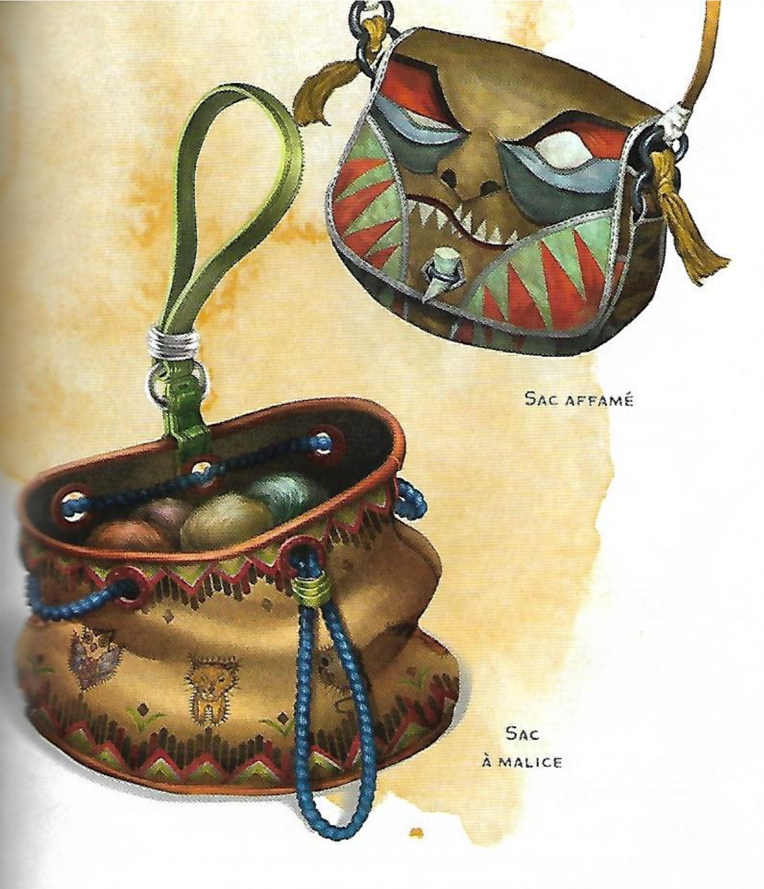
4d4 pièces de tissu supplémentaires sont cousues sur la robe. C'est au MD de les choisir ou les déterminer au hasard.

d100	Pièce de tissu
01–08	Sac de 100 po
09–15	Coffre en argent (30 cm de long, 15 cm de large et de profondeur) d'une valeur de 500 po
16–22	Porte de fer (d'une largeur et d'une hauteur maximales de 3 mètres et que l'on peut barrer d'un côté) que vous pouvez encastrer dans une ouverture à votre portée ; la taille de la porte s'adapte à l'ouverture elle se fixe et se gonde d'elle-même
23–30	10 pierres précieuses valant 100 po chacune
31–44	Échelle de bois (de 7,20 mètres de long)
45–51	**Cheval de selle** avec des fontes (voir son profil dans le *Monster Manual*).
52–59	Fosse (un cube de 3 mètres d'arête) que vous pouvez placer sur le sol dans un rayon de 3 mètres autour de vous
60–68	4 *potions de soins*
69–75	Barque (de 3,60 mètres de long)
76–83	*Parchemin magique* contenant un sort de niveau 1, 2 ou 3
84–90	2 **mastiffs** (voir leur profil dans le *Monster Manual*)
91–96	Fenêtre (60 sur 120 cm et jusqu'à 60 cm de profondeur), que vous pouvez placer contre une surface verticale à votre portée
97–00	Bélier portable

Robe de couleurs étincelantes

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Cette robe contient 3 charges et récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube. Tant que vous la portez, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 charge pour qu'un



motif changeant aux couleurs aveuglantes se dessine sur la robe jusqu'à la fin de votre prochain tour. Pendant cette période, la robe diffuse de la lumière vive sur une distance de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres au-delà. Les créatures qui peuvent vous voir sont désavantagées lors des jets d'attaque effectués contre vous. De plus, les créatures situées dans la zone vivement éclairée par la robe et qui peuvent vous voir au moment où vous activez son pouvoir doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi elles sont étourdies jusqu'au terme de l'effet.

Robe de l'archimage

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise avec un ensorceleur, un sorcier ou un magicien)

Ce vêtement élégant est taillé dans un précieux tissu blanc, gris ou noir, sur lequel sont brodées des runes argentées. La couleur de la robe correspond à l'alignement pour lequel elle a été créée : la robe blanche pour le bien, la grise pour la neutralité et la noire pour le mal. Vous ne pouvez pas vous harmoniser avec une *robe de l'archimage* qui ne correspond pas à votre alignement.

Vous bénéficiez des avantages suivants tant que vous portez la robe :

- Votre classe d'armure de base est de 15 + votre modificateur de Dextérité si vous ne portez aucune armure.
- Vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde effectués contre les sorts et autres effets magiques.
- Le DD des jets de sauvegarde contre vos sorts et votre bonus de base à l'attaque augmentent de 2.

Sac à malice

Objet merveilleux, peu courant

Ce sac ordinaire, de tissu gris, rouille ou brun, semble vide. Pourtant, si on fouille à l'intérieur, on sent la présence d'une petite chose pelucheuse. Le sac pèse 250 grammes.

Vous pouvez utiliser une action pour extirper la chose du sac et la lancer sur une distance maximale de 6 mètres. Quand elle retombe, elle se transforme en une créature dont vous déterminez la nature en lançant un d8 et en consultant le résultat dans la table correspondant à la couleur du sac. Voir le *Monster Manual* pour les profils de ces créatures. La créature disparaît à l'aube suivante ou quand elle est réduite à 0 point de vie.

La créature est amicale envers vous et vos compagnons et agit lors de votre tour. Vous pouvez utiliser une action bonus pour qu'elle se déplace là où vous lui ordonnez et qu'elle effectue l'action ordonnée lors de son prochain tour ou pour lui donner un ordre plus général, comme attaquer vos ennemis, par exemple. En l'absence d'ordres, la créature agit comme lui dicte sa nature.

Une fois trois choses pelucheuses sorties du sac, on ne peut plus le réutiliser avant l'aube suivante.

Sac à malice gris

d8	Créature	d8	Créature
1	Belette	5	Panthère
2	Rat géant	6	Blaireau géant
3	Blaireau	7	Loup sanguinaire
4	Sanglier	8	Élan géant

Sac à malice rouille

d8	Créature	d8	Créature
1	Rat	5	Chèvre géante
2	Chouette	6	Sanglier géant
3	Mastiff	7	Lion
4	Chèvre	8	Ours brun

Sac à malice brun

d8	Créature	d8	Créature
1	Chacal	5	Ours noir
2	Grand singe	6	Belette géante
3	Babouin	7	Hyène géante
4	Bec de hache	8	Tigre

Sac affamé

Objet merveilleux, très rare

Ce sac ressemble à un *sac sans fond* mais son ouverture est en fait l'un des orifices par lesquels se nourrit une gigantesque créature extradimensionnelle. Il suffit de retourner la poche du sac pour fermer cet orifice.

La créature extradimensionnelle reliée au sac perçoit tout ce qu'il contient. Les matières animales et végétales entièrement mises dans le sac sont dévorées et perdues à jamais. Quand une créature vivante est placée partiellement dans le sac, ce qui arrive par exemple quand une créature vient y piocher quelque chose, il y a 50% de chances qu'elle soit aspirée dans le sac. Une créature à l'intérieure du sac peut utiliser son action pour tenter de s'en extirper en réussissant un test de Force DD 15. Une tierce personne peut utiliser son action pour plonger la main dans le sac et en extirper la créature, à condition de réussir un test de Force DD 20 (et de ne pas être aspirée elle aussi par le sac). Une créature qui commence son tour à l'intérieur du sac est dévorée et son corps détruit.

Les objets inanimés restent un temps dans le sac qui peut stocker 1,50 mètre cube de matériel. Toutefois, une fois par jour, le sac avale tous les objets et les recrache sur un autre plan d'existence. Le MD choisit le moment et le plan.

Le sac est détruit s'il est troué ou déchiré, et tout son contenu est alors transporté vers une destination du plan astral déterminée au hasard.

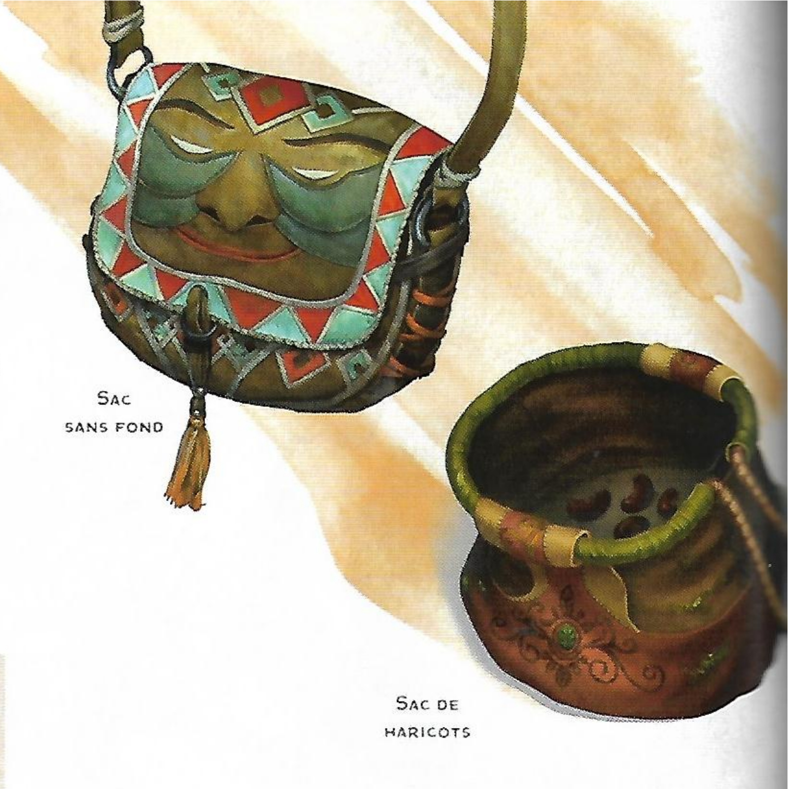
Sac de haricots

Objet merveilleux, rare

Ce sac de tissu épais contient 3d4 haricots secs. Le sac pèse 250 grammes plus 125 grammes par haricot à l'intérieur.

Si vous videz le contenu du sac par terre, les haricots explosent en une déflagration de feu de 3 mètres de rayon autour d'eux. Chaque créature dans ce rayon, vous y compris, doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Une créature subit 5d10 dégâts de feu en cas d'échec à ce jet de sauvegarde et la moitié de ce montant seulement en cas de réussite. Le feu embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont ni portés ni transportés.

Si vous sortez un haricot du sac, que vous le plantez dans la terre ou le sable, et que vous l'arrosez ensuite, il produit un effet une minute plus tard, là où il a été planté. Le MD peut choisir un des effets décrits dans la table suivante, le déterminer aléatoirement ou inventer les siens.



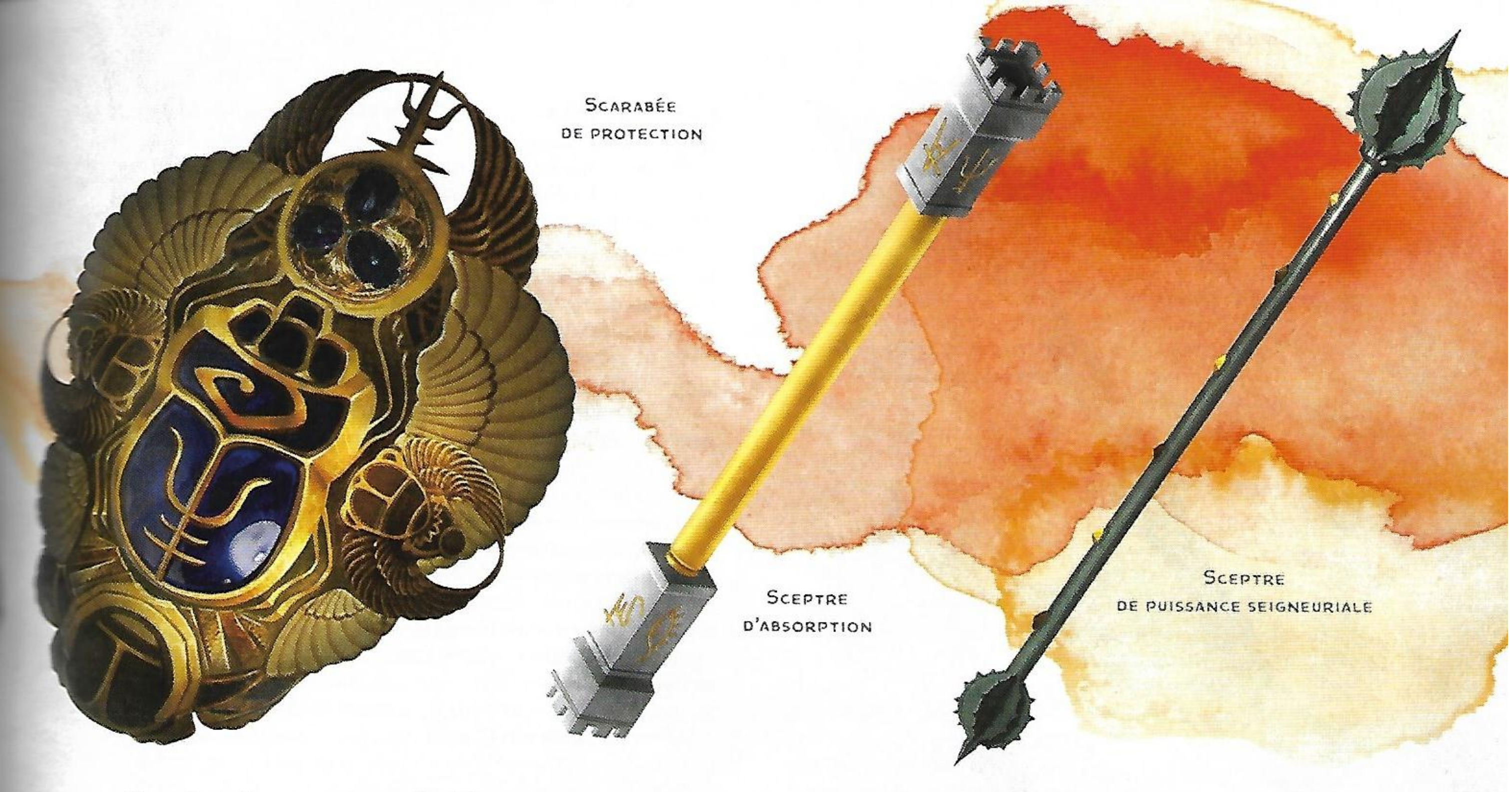
d100	Effet
01	5d4 champignons vénéneux poussent. Si une créature mange un champignon, lancez un dé. Sur un résultat impair, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas subir 5d6 dégâts de poison et devenir empoisonnée pendant 1 heure. Sur un résultat pair, elle gagne 5d6 points de vie temporaires pendant 1 heure.
02–10	Un geyser fait éruption, duquel jaillit de l'eau, de la bière, du jus de fruit rouge, du thé, du vinaigre, du vin ou de l'huile (au choix du MD), jusqu'à une hauteur de 9 mètres et pendant 1d12 rounds.
11–20	Un **sylvanien** pousse (voir le *Monster Manual* pour son profil). Il y a 50% de chances qu'il soit chaotique mauvais et attaque.
21–30	Une statue de pierre à votre effigie, immobile et animée, pousse. Elle profère des menaces contre vous. Si vous vous éloignez et que d'autres approchent, elle vous décrit comme le plus odieux des scélérats et les incite à vous traquer et vous agresser. Si vous êtes sur le même plan d'existence que la statue, elle sait toujours exactement où vous êtes. Elle devient inanimée au bout de 24 heures.
31–40	Un feu de camp aux flammes bleues jaillit et brûle pendant 24 heures (ou jusqu'à ce qu'il soit étouffé).
41–50	1d6+6 **criards** poussent (voir le *Monster Manual* pour leur profil).
51–60	1d4+8 crapauds rose vif apparaissent. Dès qu'on touche un crapaud, celui-ci se transforme en un monstre de Grande taille ou inférieure, choisi par le MD. Le monstre reste pendant 1 minute, puis disparait dans un nuage de fumée rose vif.
61–70	Une **bulette** affamée (voir le *Monster Manual* pour son profil) surgit de terre et attaque.
71–80	Un arbre fruitier pousse. Sur ses branches se trouvent 1d10+20 fruits, dont 1d8 sont l'équivalent de potions magiques déterminées aléatoirement. En outre, l'un des fruits produit les effets d'un poison à ingestion choisi par le MD. L'arbre disparaît au bout d'une heure. Les fruits cueillis conservent leur magie pendant 30 jours.
81–90	Un nid contenant 1d4+3 œufs apparaît. Une créature qui mange un œuf doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 20. En cas de réussite, elle augmente de 1 point, de manière permanente, sa valeur de caractéristique la moins élevée. En cas de valeurs égales, la caractéristique est déterminée au hasard. Si la créature rate son jet de sauvegarde, elle subit 10d6 dégâts de force infligés par une explosion magique interne.
91–99	Une pyramide, dont l'arête de la base est longue de 18 mètres, s'élève brusquement. Elle abrite un sarcophage contenant une **momie auguste** (voir le *Monster Manual* pour son profil). La pyramide est considérée comme l'antre de la momie et son sarcophage contient un trésor choisi par le MD.
00	Une gigantesque tige de haricot pousse jusqu'à une hauteur déterminée par le MD. Le sommet mène où le MD le désire : sur un point de vue splendide, sur le château d'un géant des nuages ou sur un plan d'existence différent.

Sac sans fond

Objet merveilleux, peu courant

L'espace de stockage de ce sac est considérablement plus grand que ses dimensions extérieures ne le laissent à penser. Son ouverture mesure 60 centimètres de diamètre et il est profond de 1,20 mètre. Le sac peut contenir un poids maximal de 250 kilos pour un volume maximal de 1,80 mètre cubes. Le sac pèse 7,5 kilos, quel que soit son contenu. Il faut dépenser une action pour sortir un objet du sac.

Si le sac est surchargé, perforé ou déchiré, il est détruit et se rompt. Son contenu est alors disséminé dans le plan astral. Si la poche du sac est retournée, son contenu se déverse de manière inoffensive, mais le sac doit être remis à l'endroit pour pouvoir le réutiliser. Les créatures ayant besoin de respirer et se trouvant dans le sac survivent pendant un nombre de minutes égal à 10 divisé par le nombre de créatures à l'intérieur (1 minute au minimum), après quoi elles commencent à suffoquer.



Quand on place un *sac sans fond* dans un autre espace extradimensionnel, comme un *havresac magique d'Hévard* ou un *puits portable*, par exemple, ou dans un objet similaire, les deux sont instantanément détruits et provoquent l'ouverture d'un portail menant au plan astral. Le portail s'ouvre là où l'objet a été placé dans l'autre. Les créatures situées à 3 mètres autour du portail sont aspirées à l'intérieur et se retrouvent sur le plan astral, en un lieu déterminé au hasard. Le portail se referme ensuite. C'est un portail à sens unique qui ne peut pas être rouvert.

Scarabée de protection

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise)

Si vous tenez ce médaillon en forme de scarabée dans votre main pendant 1 round, une inscription apparait sur sa surface, ce qui révèle sa nature. Il confère deux avantages tant que vous le gardez sur vous :

- Vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde effectués contre les sorts.
- Le scarabée contient 12 charges. Si vous ratez un jet de sauvegarde contre un sort de nécromancie ou un effet nuisible provenant d'un mort-vivant, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser 1 charge et transformer le jet de sauvegarde raté en réussite. Le scarabée est détruit et se désagrège une fois sa dernière charge dépensée.

Sceptre d'absorption

Sceptre, très rare (harmonisation requise)

Tant que vous tenez ce sceptre en main, vous pouvez utiliser votre réaction pour absorber un sort qui vous prend vous et uniquement vous pour cible et qui ne produit aucune zone d'effet. L'effet du sort absorbé est annulé et son énergie (pas le sort lui-même) est stockée dans le sceptre. L'énergie possède le même niveau que le sort au moment de son incantation. Le sceptre peut absorber et stocker jusqu'à 50 niveaux d'énergie au cours de son existence. Dès qu'un sceptre a absorbé 50 niveaux d'énergie, il ne peut plus en absorber davantage. Si vous êtes la cible d'un sort impossible à stocker dans le sceptre, ce dernier n'a aucun impact sur le sort.

Une fois harmonisé avec le sceptre, vous connaissez le nombre de niveaux d'énergie déjà absorbés au cours de son existence et le nombre de niveaux d'énergie magique qu'il contient actuellement.

Si vous êtes un lanceur de sorts et que vous tenez le sceptre en main, vous pouvez convertir l'énergie stockée en emplacements de sort pour lancer des sorts préparés ou connus. Vous ne pouvez créer que des emplacements de sorts dont le niveau est égal ou inférieur à vos propres emplacements de sort, sans dépasser le 5e niveau. Vous utilisez les niveaux stockés à la place de vos emplacements mais vous lancez, par ailleurs, le sort comme à l'accoutumée. Par exemple, vous pouvez convertir 3 niveaux stockés dans le sceptre en un emplacement de sort de niveau 3.

Un sceptre nouvellement découvert contient 1d10 niveaux d'énergie magique. Un sceptre devient non-magique dès qu'il ne peut plus absorber d'énergie magique et n'en contient plus.

Sceptre de puissance seigneuriale

Sceptre, légendaire (harmonisation requise)

Ce sceptre doté d'une tête à ailettes fonctionne comme une masse d'armes magique qui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts au personnage qui la manie. Les propriétés du sceptre sont associées à six boutons différents positionnés le long du manche. Il possède également trois autres propriétés décrites plus bas.

Six boutons. Vous pouvez appuyer sur un des six boutons du sceptre par une action bonus. L'effet d'un bouton se prolonge jusqu'à ce que vous appuyiez sur un autre bouton ou jusqu'à ce que vous appuyiez de nouveau sur le même bouton. À ce moment-là, le sceptre reprend sa forme normale.

Si vous appuyez sur le **bouton 1**, le sceptre devient une *épée ardente*, alors qu'une lame enflammée surgit de l'extrémité opposée à la tête à ailettes du sceptre.

Si vous appuyez sur le **bouton 2**, la tête à ailettes du sceptre se replie pour laisser place à deux lames arrondies qui transforment l'objet en une hache d'armes magique qui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts au personnage qui la manie.

Si vous appuyez sur le **bouton 3**, la tête à ailettes du sceptre se replie pour laisser place à un fer de lance et son manche s'allonge pour devenir une hampe de 1,80 mètre, ce qui transforme le sceptre en une lance magique qui confère



un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts au personnage qui la manie.

Si vous appuyez sur le **bouton 4**, le sceptre se transforme en une perche d'escalade de la longueur de votre choix, sans dépasser les 15 mètres. Une pointe à l'une des extrémités et trois crochets à l'autre permettent de fixer fermement la perche sur des surfaces aussi dures que le granit. Des barreaux horizontaux d'une dizaine de centimètres de long et positionnés tous les 90 centimètres se déploient sur les côtés de la perche pour former une échelle. La perche peut supporter un poids maximal de 2 tonnes. Le sceptre reprend sa forme normale si la limite de poids est dépassée ou s'il n'est pas suffisamment bien fixé contre une surface.

Si vous appuyez sur le **bouton 5**, le sceptre se transforme en un bélier portable doté de poignées qui confère à son utilisateur un bonus de +10 aux tests de Force effectués pour enfoncer des portes, des barricades et autres obstacles.

Si vous appuyez sur le **bouton 6**, le sceptre reprend ou conserve sa forme normale et indique le nord magnétique (il ne se passe rien si cette fonction est utilisée dans un endroit où il n'y pas de nord magnétique). Le sceptre vous indique également la profondeur approximative où vous vous trouvez sous terre ou votre altitude au-dessus de la surface.

Absorption de vie. Quand vous réussissez une attaque de corps à corps à l'aide du sceptre, vous pouvez obliger la cible à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. Si la cible rate son jet de sauvegarde, elle subit 4d6 dégâts nécrotiques et vous récupérez un nombre de points de vie égal à la moitié de ce montant. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser cette propriété.

Paralysie. Quand vous réussissez une attaque de corps à corps à l'aide du sceptre, vous pouvez obliger la cible à effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 17. En cas d'échec, la cible est paralysée pendant 1 minute. Elle peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met fin à l'effet en cas de réussite. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser cette propriété.

Terreur. Sceptre en main, vous pouvez utiliser une action pour obliger chaque créature située à 9 mètres ou moins de vous dans votre champ de vision à effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. En cas d'échec, la cible est terrorisée à votre vue pendant 1 minute. Une cible terrorisée peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser cette propriété.

Sceptre de résurrection

Sceptre, légendaire (harmonisation requise avec un clerc, un druide ou un paladin)

Le sceptre contient 5 charges. Tant que vous le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour lancer l'un des sorts suivants par son biais : *guérison* (dépense 1 charge) ou *résurrection* (dépense 5 charges).

Le sceptre récupère 1 charge dépensée chaque jour à l'aube. Si le sceptre ne contient plus aucune charge, lancez un d20. Sur un résultat de 1, le sceptre disparait dans un brusque éclat de lumière.

Sceptre de sécurité

Sceptre, très rare

Tant que vous tenez ce sceptre en main, vous pouvez utiliser une action pour l'activer. Ceci fait, le sceptre vous transporte, ainsi qu'un maximum de 199 autres créatures consentantes situées dans votre champ de vision, vers un paradis qui existe uniquement dans un espace extradimensionnel. Vous choisissez la forme que prend ce paradis. Ce peut être un jardin tranquille, une jolie clairière, une taverne joyeuse, un

immense palais, une île tropicale, un carnaval fantastique ou tout ce que vous pourriez imaginer d'autres. Quelle que soit sa nature, le paradis contient suffisamment d'eau et de nourriture pour subvenir aux besoins de ses visiteurs. Toutes les autres choses avec lesquelles il est possible d'interagir à l'intérieur de l'espace extraplanaire n'existent que là-bas. Par exemple, une fleur cueillie dans le jardin d'un paradis disparaît si elle est sortie de l'espace extraplanaire.

Pour chaque heure passée dans le paradis, un visiteur récupère des points de vie comme s'il avait dépensé 1 dé de vie. De plus, les créatures ne vieillissent pas dans le paradis, même si le temps s'écoule normalement. Les visiteurs peuvent rester dans le paradis pendant une période maximale de 200 jours divisés par le nombre de créatures présentes (arrondi à l'inférieur).

Une fois cette période écoulée ou si vous utilisez une action pour y mettre fin, tous les visiteurs réapparaissent dans l'emplacement qu'ils occupaient au moment de l'activation du sceptre ou dans un emplacement inoccupé le plus proche de cet endroit. Vous devez attendre que dix jours se soient écoulés avant de pouvoir réutiliser le sceptre.

Sceptre de suzeraineté

Sceptre, rare (harmonisation requise)

Vous pouvez utiliser une action pour exposer le sceptre à la vue de tous et exiger obéissance de chaque créature de votre choix située à 36 mètres ou moins de vous dans votre champ de vision. Chaque cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi vous la charmez pendant 8 heures. Une créature charmée de cette façon vous considère comme son chef fiable. Une cible cesse d'être charmée de cette façon si vous ou vos compagnons lui faites du mal ou lui ordonnez d'accomplir quelque chose de contraire à sa nature. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser le sceptre.

Sceptre de vigilance

Sceptre, très rare (harmonisation requise)

Ce sceptre doté d'une tête à ailettes possède les propriétés suivantes :

Vigilance. Tant que vous tenez le sceptre en main, vous êtes avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) et des jets d'initiative.

Sorts. Tant que vous tenez le sceptre en main, vous pouvez utiliser une action pour lancer un des sorts suivants par son biais : *détection de la magie*, *détection du mal et du bien*, *détection du poison et des maladies* ou *voir l'invisible*.

Aura de protection. Vous pouvez, par une action, planter le manche du sceptre dans le sol. Sa tête se met alors à diffuser de la lumière vive sur un rayon de 18 mètres et faible sur 18 mètres au-delà. Dans la zone de lumière vive ainsi diffusée, vous et les créatures amicales envers vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde et percevez l'emplacement des créatures invisibles hostiles elles aussi situées dans la zone vivement éclairée.

La tête du sceptre ne diffuse plus de lumière et l'effet prend fin au bout de 10 minutes ou quand une créature utilise une action pour le déplanter. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser cette propriété.

Sceptre du gardien des pactes

Sceptre, peu courant (+1), rare (+2) ou très rare (+3) (harmonisation requise avec un sorcier)

Tant que vous tenez ce sceptre en main, vous obtenez un bonus aux jets d'attaque des sorts et aux DD des jets de sauvegarde effectués contre vos sorts de sorcier. Le bonus dépend de la rareté du sceptre.

De plus, vous pouvez récupérer un emplacement de sort de sorcier dépensé si vous tenez le sceptre en main. Cette propriété vous coûte une action et vous ne pouvez pas la réutiliser avant la fin de votre prochain long repos.

Sceptre inamovible

Sceptre, peu courant

Un bouton se trouve à une extrémité de ce sceptre de fer plat. Vous pouvez utiliser une action pour appuyer dessus afin que le sceptre reste fermement et magiquement en place. Jusqu'au moment où vous ou une autre créature utilisez une action pour appuyer de nouveau sur le bouton, le sceptre ne bouge pas, même s'il défie les lois de la gravité. Le sceptre peut résister à un poids ou une pression de 4 tonnes. Une pression ou un poids supérieur désactive le sceptre qui tombe alors sur place. Une créature peut utiliser une action pour effectuer un test de Force DD 30 et déplacer le sceptre maintenu en place sur une distance maximale de 3 mètres en cas de réussite.

Sceptre-tentacule

Sceptre, rare (harmonisation requise)

Créé par les drows, ce sceptre est une arme magique dont l'extrémité se termine par trois tentacules caoutchouteux. Avec ce sceptre en main, vous pouvez utiliser une action pour ordonner à chaque tentacule d'attaquer une créature située à 4,50 mètres de vous dans votre champ de vision. Chaque tentacule effectue un jet d'attaque au corps à corps avec un bonus de +9. Si l'attaque touche, le tentacule inflige 1d6 dégâts contondants. Si vous réussissez à toucher une cible avec les trois tentacules, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si elle rate son test, sa vitesse est réduite de moitié, elle est désavantagée lors des jets de sauvegarde de Dextérité et elle ne peut pas utiliser de réactions pendant 1 minute. De plus, lors de chacun de ses tours, elle ne peut faire qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux. À la fin de chacun de ses tours, elle peut refaire le jet de sauvegarde et mettre un terme à l'effet dont elle est victime en cas de réussite.



Sceptre-tentacule



Selle du cavalier

Objet merveilleux, peu courant

Tant que vous utilisez cette selle pour chevaucher une monture, vous ne pouvez plus vous faire désarçonner contre votre volonté tant que vous êtes conscient. De plus, les jets d'attaque effectués contre vous sont désavantagés.

Solvant universel

Objet merveilleux, légendaire

Ce tube contient un liquide laiteux qui sent fort l'alcool. Vous pouvez utiliser une action pour déverser le contenu du tube sur une surface à portée de votre allonge. Le liquide dissout instantanément jusqu'à 30 centimètres carrés de substance adhésive avec laquelle il entre en contact, y compris de la *colle universelle*.

Sphère d'annihilation

Objet merveilleux, légendaire

Cette sphère noire de 60 centimètres de diamètre est un trou dans le multivers. Elle est entourée d'un champ magique stabilisateur et peut flotte sur place.

La sphère oblitère toute matière qu'elle traverse ou qui la traverse, à l'exception des artefacts. À moins qu'un artefact ne soit sensible aux dégâts infligés par une *sphère d'annihilation*, il passe au travers sans subir le moindre dégât. Toutes les autres choses qui entrent en contact avec la sphère subissent 4d10 dégâts de force, celles qui se retrouvent entièrement englouties en son sein étant tout simplement oblitérées.

La sphère reste immobile à moins que quelqu'un ne la contrôle. Si vous vous trouvez à 18 mètres ou moins d'une sphère incontrôlée, vous pouvez utiliser une action pour effectuer un test d'Intelligence (Arcanes) DD 25. En cas de réussite, la sphère lévite dans une direction de votre choix, sur une distance maximale égale à 1,50 mètre × votre modificateur d'Intelligence (1,50 mètre au minimum). En cas d'échec, la sphère se déplace de 3 mètres vers vous. Si la sphère entre dans un emplacement occupé par une créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 pour éviter de la toucher et de subir 4d10 dégâts de force.

Si vous tentez de contrôler une sphère sous le contrôle d'une autre créature, vous effectuez un test d'Intelligence (Arcanes) opposé au test d'Intelligence (Arcanes) de cette créature. Le vainqueur de cette opposition prend le contrôle de la sphère et peut la déplacer par lévitation comme décrit ci-dessus.

Si la sphère entre en contact avec un portail planaire, comme celui crée par un sort de *portail*, ou avec un espace extradimensionnel comme celui présent à l'intérieur d'un *puits portatif*, il se passe un événement que le MD détermine au hasard grâce à la table suivante.

d100	Résultat
01–50	La sphère est détruite.
51–85	La sphère franchit le portail ou entre dans l'espace extradimensionnel.
86–00	Une faille planaire propulse toutes les créatures et objets situés à 54 mètres ou moins de la sphère, y compris cette dernière, vers un plan d'existence aléatoire.

Submersible de Kwalish

Objet merveilleux, légendaire

À première vue, cet objet ressemble à un baril scellé en fer de Grande taille d'un poids de 250 kilos. Un loquet est caché sur le baril et se détecte avec un test d'Intelligence (Investigation) DD 20. Une fois actionné, le loquet déverrouille une écoutille sur l'une des extrémités du baril qui ouvre sur un espace suffisant pour contenir deux créatures de taille Moyenne ou plus inférieure. Dix leviers sont disposés en ligne au fond du baril. Chaque levier est en position neutre et peut être levé ou baissé. Quand certains leviers sont utilisés, le submersible se transforme pour prendre la forme d'un homard géant.

Le submersible de Kwalish est un objet de Grande taille doté du profil suivant :

Classe d'armure : 20
Points de vie : 200
Vitesse : 9 m, nage 9 m (ou 0 m sur terre et 0 m à la nage si les pattes et la queue ne sont pas déployées)
Immunités contre les dégâts : poison, psychiques

Pour l'utiliser en tant que véhicule, le submersible doit être piloté par une créature. Tant que l'écoutille du submersible est fermée, le compartiment est hermétique à l'air et l'eau. Il contient suffisamment d'air pour pouvoir respirer 10 heures,

à répartir entre le nombre de créatures ayant besoin de respirer à l'intérieur.

Le submersible flotte à la surface de l'eau. Il peut également plonger jusqu'à une profondeur de 270 mètres. Au-delà de cette profondeur, la pression inflige 2d6 dégâts contondants au véhicule par minute.

Une créature dans le compartiment peut utiliser une action pour lever ou baisser autant de leviers que voulu. Un levier reprend sa position neutre après chaque utilisation. Chaque levier, de la gauche à la droite, fonctionne comme indiqué dans la table Leviers du submersible de Kwalish.

Leviers du submersible de Kwalish

Levier	Levé	Baissé
1	Pattes et queue déployées, ce qui permet au submersible de marcher et nager.	Pattes et queue rétractées, ce qui réduit la vitesse du submersible à 0 et ne lui permet plus de bénéficier de bonus augmentant la vitesse.
2	Le volet de la vitre de devant s'ouvre.	Le volet de la vitre de devant se ferme.
3	Ouverture des volets latéraux (deux de chaque côté).	Fermeture des volets latéraux (deux de chaque côté).
4	Deux pinces se déploient depuis les côtés avant du submersible.	Les deux pinces se rétractent.
5	Chaque pince déployée effectue l'attaque d'arme de corps à corps suivante : +8 à l'attaque, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 7 (2d6) dégâts contondants.	Chaque pince déployée effectue l'attaque d'arme de corps à corps suivante : +8 à l'attaque, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : la cible est empoignée (évasion DD 15).
6	Le submersible marche ou nage vers l'avant.	Le submersible marche ou nage vers l'arrière.
7	Le submersible tourne de 90 degrés vers la gauche	Le submersible tourne de 90 degrés vers la droite
8	Des appareils en forme d'yeux diffusent de la lumière vive sur un rayon de 9 mètres et faible sur un rayon de 9 mètres au-delà.	La lumière s'éteint.
9	Le submersible plonge sur 6 mètres dans un liquide.	Le submersible remonte sur 6 mètres dans un liquide.
10	L'écoutille arrière se déverrouille et s'ouvre.	L'écoutille arrière se ferme et se verrouille.

Talisman de la sphère

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise)

Quand vous effectuez un test d'Intelligence (Arcanes) pour contrôler une *sphère d'annihilation* alors que vous tenez ce talisman en main, vous doublez votre bonus de maîtrise pour ce test. De plus, quand vous commencez votre tour en contrôlant une *sphère d'annihilation*, vous pouvez utiliser une action pour la déplacer en lévitation sur une distance maximale de 3 mètres plus un nombre de mètres supplémentaires égal à 3 × votre modificateur d'Intelligence.



Talisman du mal ultime

Talisman du bien ultime

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise avec une créature d'alignement bon)

Ce talisman est un puissant symbole de bonté. Une créature dont l'alignement n'est ni bon ni mauvais subit 6d6 dégâts radiants si elle touche le talisman. Une créature mauvaise subit 8d6 dégâts radiants si elle le touche. Ces deux catégories de créatures subissent de nouveau ces dégâts à chaque fois qu'elles terminent leur tour avec le talisman en leur possession.

Si vous êtes un clerc ou un paladin bon, vous pouvez utiliser le talisman comme symbole sacré et vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque des sorts tant que vous le portez ou le tenez en main.

Le talisman contient 7 charges. Si vous le portez sur vous ou le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une de ses charges et choisir une créature au sol située à 36 mètres ou moins de vous dans votre champ de vision. Si la cible est d'alignement mauvais, une fissure embrasée s'ouvre sous ses pieds. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, sans quoi elle bascule dans la fissure où elle est complètement détruite, ne laissant aucun reste derrière elle. La fissure se referme ensuite en ne laissant aucune trace de son existence. Quand vous dépensez la dernière charge, le talisman se désagrège en particules de lumière dorée, ce qui le détruit.

Talisman du mal ultime

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise avec une créature d'alignement mauvais)

Ce talisman symbolise le mal impénitent. Une créature dont l'alignement n'est ni bon ni mauvais subit 6d6 dégâts nécrotiques si elle touche le talisman. Une créature bonne subit 8d6 dégâts nécrotiques si elle le touche. Ces deux catégories de créatures subissent de nouveau ces dégâts à chaque fois qu'elles terminent leur tour avec le talisman en leur possession.

Si vous êtes un clerc ou un paladin mauvais, vous pouvez utiliser le talisman comme symbole sacré et vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque des sorts tant que vous le portez ou le tenez en main.

Le talisman contient 6 charges. Si vous le portez sur vous ou le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour dépenser une de ses charges et choisir une créature



au sol située à 36 mètres ou moins de vous dans votre champ de vision. Si la cible est d'alignement bon, une fissure embrasée s'ouvre sous ses pieds. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, sans quoi elle bascule dans la fissure où elle est complètement détruite, ne laissant aucun reste derrière elle. La fissure se referme ensuite en ne laissant aucune trace de son existence. Quand vous dépensez la dernière charge, le talisman se dissout en un limon à l'odeur infecte, ce qui le détruit.

Tapis volant

Objet merveilleux, très rare

Vous pouvez prononcer le mot de commande du tapis pour que celui-ci lévite et vole. Il suit les ordres que vous lui ordonnez à voix haute, à condition qu'il se trouve à 9 mètres ou moins de vous.

Il existe quatre tailles de *tapis volant*. C'est au MD de choisir la taille d'un tapis ou de la déterminer au hasard.

d100	Taille	Capacité	Vitesse de vol
01–20	0,90×1,50 m	100 kg	24 m
21–55	1,20×1,80 m	200 kg	18 m
56–80	1,50×2,10 m	300 kg	12 m
81–100	1,80×2,70 m	400 kg	9 m

Un tapis peut transporter jusqu'à deux fois le poids indiqué dans la table mais vole à la moitié de sa vitesse s'il transporte un poids supérieur à la capacité indiquée.

Tome de la langue nouée

Objet merveilleux, légendaire (harmonisation requise avec un magicien)

Une langue séchée est clouée sur la couverture de cet épais volume à la reliure de cuir. Il existe cinq exemplaires de ce livre et l'on ignore quel est l'original. Le sinistre ornement de la couverture du premier exemplaire du *tome de la langue nouée* appartenait autrefois à un ancien et perfide serviteur de Vecna, le dieu-liche et gardien des secrets. Les langues clouées sur la couverture des quatre copies sont celles d'autres lanceurs de sorts ayant contrarié Vecna. Les premières pages de chaque tome sont couvertes de gribouillages indéchiffrables. Les autres pages semblent complètement vierges.

Si vous vous harmonisez avec cet objet, vous pouvez l'utiliser comme un grimoire et un focaliseur arcanique. De plus, tant que vous tenez ce tome en main, vous pouvez utiliser une action bonus pour lancer un sort que vous avez écrit dans ses pages sans dépenser un emplacement de sort et sans recourir aux composantes verbales et somatiques. Une fois cette propriété utilisée, vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir la réutiliser.

Tant que vous êtes harmonisé avec le livre, vous pouvez détacher la langue de la couverture du livre pour effacer définitivement tous les sorts qui y sont inscrits.

Vecna surveille tous ceux qui se servent de ce tome. Il peut également écrire des messages énigmatiques dans ses pages. Ces messages apparaissent à minuit et disparaissent après avoir été lus.

Traité d'autorité et d'influence

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux écrits chargés de magie propose des conseils pour influencer et séduire autrui. Si vous consacrez 48 heures, sur une période de 6 jours ou moins, à l'étude du contenu de ce livre et à la mise en pratique de ses conseils, votre valeur de Charisme augmente de 2 et la valeur maximale que vous pouvez atteindre dans cette caractéristique augmente d'autant. La magie du traité disparaît ensuite, mais elle revient un siècle plus tard.

Traité de compréhension

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux écrits chargés de magie propose des exercices d'intuition et de sagacité. Si vous consacrez 48 heures, sur une période de 6 jours ou moins, à l'étude du contenu de ce livre et à la mise en pratique de ses exercices, votre valeur de Sagesse augmente de 2 et la valeur maximale que vous pouvez atteindre dans cette caractéristique augmente d'autant. La magie du traité disparaît ensuite, mais elle revient un siècle plus tard.

Traité de perspicacité

Objet merveilleux, très rare

Ce livre aux écrits chargés de magie propose des exercices de mémoire et de logique. Si vous consacrez 48 heures, sur une période de 6 jours ou moins, à étudier le contenu de ce livre et à mettre ses conseils en pratique, votre valeur d'Intelligence augmente de 2 et la valeur maximale que vous pouvez atteindre dans cette caractéristique augmente d'autant. La magie du traité disparaît ensuite, mais elle revient un siècle plus tard.

Trident de domination aquatique

Arme (trident), peu courante (harmonisation requise)

Ce trident est une arme magique. Il contient 3 charges. Tant que le portez, vous pouvez utiliser une action et dépenser une charge pour lancer le sort *dominer une bête* (DD du jet de sauvegarde 15) par son biais sur une bête dotée d'une vitesse de nage innée. Le trident récupère 1d3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Tueuse de dragon

Arme (tous types d'épées), rare

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

Quand vous réussissez une attaque contre un dragon avec cette arme, le dragon subit 3d6 dégâts supplémentaires du type normalement infligé par l'arme. En ce qui concerne la fonction de cette arme, le terme « dragon » fait référence à toutes les créatures de type dragon, y compris les dragons-tortues et les vouivres.

Tueuse de géant

Arme (tous types d'épées ou de haches), rare

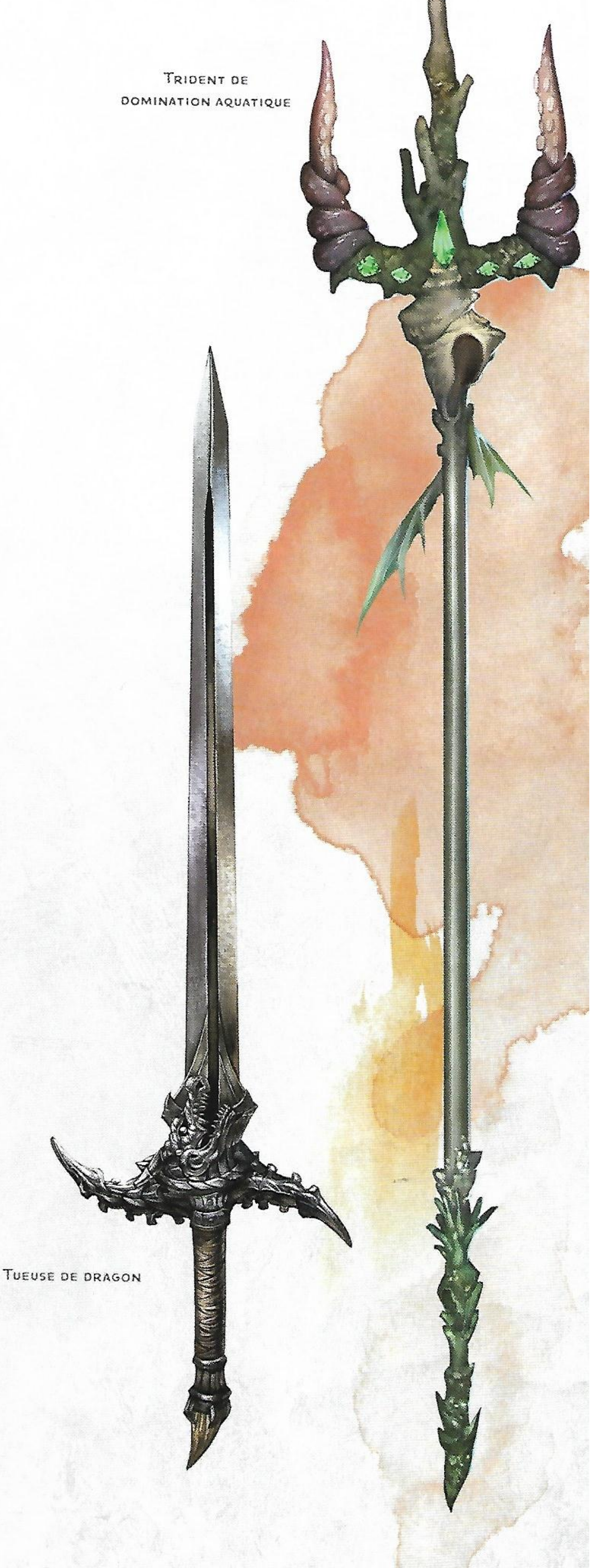
Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Quand vous réussissez une attaque contre un géant avec elle, le géant subit 2d6 dégâts supplémentaires du même type que ceux de l'arme et il doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas tomber à terre. En ce qui concerne la fonction de cette arme, le terme « géant » fait référence à toutes les créatures de type géant, y compris les ettins et les trolls.

Vengeresse sacrée

Arme (tous types d'épées), légendaire (harmonisation requise avec un paladin)

Vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Quand vous touchez un fiélon ou un mort-vivant avec elle, la créature subit 2d10 dégâts radiants supplémentaires.

Tant que vous tenez l'épée en main, elle émet une aura de 3 mètres de rayon autour de vous. Vous et toutes les créatures présentes dans l'aura et amicales envers vous êtes avantagés lors des jets de sauvegarde effectués contre les sorts et autres effets magiques. Si votre niveau de paladin est supérieur ou égal à 17, le rayon de l'aura s'élève à 9 mètres.



Trident de domination aquatique

Tueuse de dragon

Voleuse de vies

Arme (tous types d'épées), très rare (harmonisation requise)

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique.

L'épée contient 1d8+1 charges. Si vous réussissez un coup critique contre une créature ayant moins de 100 points de vie, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas être tuée sur le coup alors que l'épée aspire les forces vitales de son corps (une créature artificielle ou un mort-vivant est immunisé contre cette propriété). L'épée perd 1 charge si la créature est tuée. L'épée perd cette propriété quand elle ne contient plus aucune charge.



Les objets magiques intelligents

Certains objets magiques sont dotés d'une conscience et d'une personnalité. Un tel objet peut être occupé ou hanté par l'esprit de l'un de ces précédents propriétaires ou conscient de son existence grâce à la magie mise en œuvre pour le fabriquer. Dans tous les cas, l'objet se comporte comme un personnage, avec ses traits de personnalité, ses idéaux, ses liens et parfois ses défauts. Un objet intelligent peut devenir l'allié précieux de son détenteur ou une perpétuelle épine dans son pied.

La plupart des objets intelligents sont des armes. D'autres types d'objets peuvent développer une forme d'intelligence mais les objets à utilisation unique, comme les potions et les parchemins, ne sont jamais intelligents.

Les objets magiques intelligents fonctionnent comme des PNJ sous le contrôle du MD. C'est l'objet, et non son utilisateur, qui garde le contrôle de ses propriétés activables. Tant que son détenteur entretient de bonnes relations avec l'objet, il peut accéder normalement à ses propriétés. Si la relation se détériore, l'objet peut réprimer ses propriétés activées, voire les utiliser contre son détenteur.

La création d'objets magiques intelligents

Quand vous décidez de rendre intelligent un objet magique, vous créez sa personnalité de la même façon que celle d'un PNJ, à quelques exceptions près décrites ci-dessous.

Les caractéristiques

Un objet magique intelligent possède une valeur d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Vous pouvez les choisir ou les déterminer au hasard. Pour les déterminer aléatoirement, lancez 4d6 et faites le total des trois meilleurs résultats pour chaque valeur.

La communication

Un objet intelligent dispose de moyens pour communiquer, en faisant part de ses émotions, en communiquant ses pensées par télépathie ou en parlant à voix haute. Vous pouvez choisir comment l'objet communique ou le déterminer au hasard grâce à la table suivante.

d100	Communication
01–60	L'objet communique en transmettant ses émotions à la créature qui le porte ou l'utilise.
61–90	L'objet peut parler, lire et comprendre une ou plusieurs langues.
91–00	L'objet peut parler, lire et comprendre une ou plusieurs langues. De plus, il peut communiquer par télépathie avec le personnage qui le porte ou l'utilise.

Les sens

L'intelligence implique d'avoir conscience de son environnement. Un objet intelligent peut percevoir son environnement sur une distance limitée. Vous pouvez choisir ses moyens de perception ou les déterminer au hasard grâce à la table suivante.

d4	Sens
1	Ouïe et vision normale jusqu'à 9 mètres
2	Ouïe et vision normale jusqu'à 18 mètres
3	Ouïe et vision normale jusqu'à 36 mètres
4	Ouïe et vision dans le noir jusqu'à 36 mètres



L'alignement

Un objet magique intelligent possède un alignement. Son créateur ou sa nature peut suggérer un alignement. Sinon, vous pouvez choisir un alignement ou le déterminer au hasard grâce à la table suivante.

d100	Alignement	d100	Alignement
01–15	Loyal bon	74–85	Chaotique neutre
16–35	Neutre bon	86–89	Loyal mauvais
36–50	Chaotique bon	90–96	Neutre mauvais
51–63	Loyal neutre	97–00	Chaotique mauvais
64–73	Neutre		

Les particularités

Exploitez les informations sur la création de PNJ du chapitre 4 pour développer les manies, les traits de personnalité, les idéaux, les liens et les défauts d'un objet intelligent. Vous pouvez également piocher quelques éléments parmi ceux proposés dans la section « Particularités », plus haut dans ce chapitre.

Si vous déterminez ces particularités au hasard, ignorez ou adaptez les résultats absurdes quand ils concernent un objet inanimé. Vous pouvez relancer le dé jusqu'à obtenir un résultat qui vous plaît.

Les desseins spéciaux

Vous pouvez doter l'objet intelligent d'un objectif qu'il cherchera à atteindre, pourquoi pas à l'exclusion de tous autres. Tant que son utilisateur agit en accord avec ce dessein spécial, l'objet continue de coopérer, mais s'il choisit une autre voie, il risque de se retrouver en conflit avec l'objet qui pet aller jusqu'à bloquer l'utilisation de ses propriétés activables. Choisissez un dessein spécial ou déterminez-le au hasard grâce à la table ci-dessous.

d10	Dessein spécial
1	*Aligné :* l'objet cherche à vaincre ou détruire les créatures dont l'alignement est diamétralement opposé au sien (un tel objet n'est jamais neutre).
2	*Fléau :* l'objet cherche à vaincre ou à détruire une catégorie spécifique de créatures, telles que les fiélons, les métamorphes, les trolls ou les magiciens.
3	*Protecteur :* l'objet cherche à défendre une race ou une catégorie particulière de créatures, telles que les elfes ou les druides.
4	*Croisé :* l'objet cherche à vaincre, affaiblir ou détruire les serviteurs d'une divinité particulière.
5	*Templier :* l'objet cherche à défendre les serviteurs et les intérêts d'une divinité particulière.
6	*Destructeur :* l'objet se nourrit de destruction et pousse son utilisateur à combattre de manière arbitraire.
7	*En quête de gloire :* l'objet cherche la renommée et veut devenir l'objet magique le plus connu du monde en poussant son utilisateur à devenir une personnalité réputée et fameuse.
8	*En quête de savoir :* l'objet se nourrit de connaissances ou cherche à résoudre un mystère, à apprendre un secret ou à comprendre une énigmatique prophétie.
9	*En quête de son destin :* l'objet est persuadé que lui et son utilisateur ont des rôles cruciaux à jouer à l'avenir.
10	*En quête de son créateur :* l'objet est à la recherche de son créateur et veut savoir pourquoi il a été conçu.

Les conflits

Un objet intelligent possède son libre-arbitre, façonné par sa personnalité et son alignement. Si son utilisateur agit d'une façon opposée à son alignement ou son dessein, il risque de déclencher un conflit. Dans ce cas, l'objet effectue un test de Charisme opposé au test de Charisme de son utilisateur. Si l'objet remporte l'opposition, il impose une ou plusieurs des exigences suivantes :

- L'objet insiste pour être équipé ou tenu en main tout le temps.
- L'objet exige que son utilisateur se débarrasse de tout ce que l'objet trouve répugnant.
- L'objet exige que son utilisateur poursuive ses objectifs et seulement eux.
- L'objet exige d'être confié à quelqu'un d'autre.

Si son utilisateur refuse d'obéir aux ordres de l'objet, celui-ci peut effectuer une ou plusieurs des choses suivantes :

- Rendre impossible l'harmonisation de l'objet avec son utilisateur.
- Réprimer une ou plusieurs de ses propriétés activables.
- Tenter de prendre le contrôle de son utilisateur.

Si un objet intelligent tente de prendre le contrôle de son utilisateur, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme contre un DD égal à 12 + le modificateur de Charisme de l'objet. En cas de jet de sauvegarde raté, l'utilisateur est charmé par l'objet pendant 1d12 heures. L'utilisateur ainsi charmé doit tenter de suivre les ordres de l'objet. S'il subit des dégâts, il peut retenter le jet de sauvegarde, une réussite mettant fin à l'effet. Que l'objet ait réussi ou non à prendre le contrôle de son utilisateur, il ne peut pas réessayer avant l'aube suivante.

Quelques exemples d'objets intelligents

Les armes intelligentes décrites ici ont une histoire fameuse.

Déluge

Arme (marteau de guerre), légendaire (harmonisation requise avec un nain)

Déluge est un redoutable marteau de guerre forgé par des nains et perdu dans le donjon de la montagne au Plumet blanc.

Vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. À l'aube, le lendemain du jour où vous avez effectué un jet d'attaque avec *Déluge*, vous développez une phobie à l'égard des étendues à ciel ouvert qui persiste tant que vous êtes harmonisé avec cette arme. À cause de cette phobie et si vous voyez le ciel de jour, vous êtes désavantagé lors des jets d'attaque, des jets de sauvegarde et des tests de caractéristique.

Arme de lancer. *Déluge* possède la propriété lancer, avec une portée normale de 6 mètres et une portée longue de 18 mètres. Quand vous réussissez une attaque d'arme à distance avec lui, la cible subit 1d8 dégâts contondants supplémentaires ou 2d8 dégâts contondants supplémentaires si c'est un géant. Chaque fois que vous lancez l'arme, elle revient dans votre main après l'attaque. L'arme revient à vos pieds si vous avez les mains prises.

Onde de choc. Vous pouvez utiliser une action pour frapper le sol avec *Déluge* et produire une onde de choc qui s'étend autour du point d'impact. Les créatures de votre choix situées au sol et dans un rayon de 18 mètres autour du point d'impact doivent chacune réussir un jet de sauvegarde

de Constitution DD 15. Celles qui échouent sont étourdies pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Une fois cette propriété utilisée, vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir la réutiliser.

Vigilance surnaturelle. Tant que vous tenez l'arme en main, elle vous signale l'emplacement de toutes portes secrètes ou camouflées situées à 9 mètres ou moins de vous. De plus, vous pouvez utiliser une action pour lancer *détection du mal et du bien* et *localiser un objet* par le biais de l'arme. Une fois que vous avez lancé l'un de ces sorts, vous devez attendre l'aube prochaine pour pouvoir le relancer par le biais de l'arme.

Intelligence. *Déluge* est une arme intelligente loyale neutre avec une Intelligence de 15, une Sagesse de 12 et un Charisme de 15. Elle entend et bénéficie de la vision dans le noir jusqu'à 36 mètres.

L'arme communique par télépathie avec son détenteur et peut parler, lire et comprendre le nain, le géant et le gobelin. Elle hurle des cris de guerre en nain quand elle est brandie au combat.

Personnalité. *Déluge* a pour dessein le massacre des géants et des gobelinoïdes. Elle cherche également à protéger les nains contre tous leurs ennemis. Un conflit éclate si son détenteur ne parvient pas à détruire des gobelins et des géants ou à protéger des nains.

Déluge est lié au clan nain qui l'a forgé. Ce clan est appelé Dankil ou Puissant-marteau. *Déluge* attend avec impatience son retour au sein de ce clan et fera tout son possible pour protéger les nains de son clan.

Le marteau cache également un secret honteux. Il y a des siècles, un nain du nom de Ctenmiir était son vaillant détenteur pendant un temps. Mais Ctenmiir est devenu un vampire. Sa détermination était telle qu'il a soumis *Déluge* et l'a obligé à accomplir ses vils objectifs et même à tuer des membres de son propre clan.

Lamelune

Arme (épée longue), légendaire (harmonisation requise avec un elfe ou un demi-elfe d'alignement neutre bon)

De tous les objets magiques créés par les elfes, les *lamelunes* sont extrêmement prisées et jalousement gardées. Il y a fort longtemps, presque toutes les maisons nobles elfiques possédaient une telle lame. Au fil des siècles, certaines ont disparu de la surface du monde, leur magie a été oubliée, toute comme les lignées familiales éteintes. D'autres ont disparu avec leur détenteur lors de grandes quêtes. Il ne reste donc que quelques exemplaires de ces armes.

Une *lamelune* se transmet de génération en génération. L'épée choisit son détenteur et reste à ses côtés tout au long de sa vie. S'il meurt, un autre héritier peut prendre possession de la lame. Si aucun héritier suffisamment digne n'existe, l'épée plonge dans une sorte de léthargie. Elle fonctionne comme une épée longue classique jusqu'au moment où une âme digne la trouve et s'empare de son pouvoir.

Une *lamelune* ne sert qu'un maître à la fois. Le processus d'harmonisation exige l'accomplissement d'un rituel spécial dans la salle du trône d'un régent elfique ou dans un temple voué aux dieux de cette race.

Une *lamelune* ne servira aucun individu qu'elle considère comme lâche, imprévisible, vénal ou en désaccord vis-à-vis de la préservation et de la protection de la race elfique. Si la lame vous rejette, vous êtes désavantagé lors de vos tests de caractéristique, vos jets d'attaque et vos jets de sauvegarde pendant 24 heures. Si la lame vous accepte, vous devenez harmonisé avec elle et une nouvelle rune apparaît sur la lame. Vous restez harmonisé jusqu'à votre mort ou jusqu'à la destruction de l'arme.

Une rune est gravée sur la lame d'une *lamelune* pour chaque maître qu'elle a servi (1d6+1 runes, le plus souvent). La première rune confère toujours un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Chaque rune apparue après la première confère une propriété supplémentaire à la *lamelune*. Le MJ choisit chaque propriété ou la détermine au hasard grâce à la table Propriétés de lamelune.

Propriétés de lamelune

d100	Propriété
01–40	Augmentez de 1 le bonus aux jets d'attaque et de dégâts, jusqu'à un maximum de +3. Relancez le dé si la *lamelune* bénéficie déjà d'un bonus de +3.
41–80	La *lamelune* obtient une propriété mineure déterminée au hasard (voir Les particularités plus haut dans ce chapitre).
81–82	La *lamelune* obtient la propriété finesse.
83–84	La *lamelune* obtient la propriété lancer (portée 6/18 mètres).
85–86	La *lamelune* fonctionne comme une *protectrice*.
87–90	La *lamelune* inflige un coup critique sur un résultat de 19 ou 20.
91–92	Quand vous réussissez une attaque avec la *lamelune*, celle-ci inflige 1d6 dégâts tranchants supplémentaires.
93–94	Quand vous réussissez une attaque avec la *lamelune* contre une créature d'un type spécifique (un dragon, un fiélon ou un mort-vivant, par exemple), la cible subit 1d6 dégâts supplémentaires de l'une de ces catégories : acide, feu, foudre, froid ou tonnerre.
95–96	Vous pouvez utiliser une action bonus pour que la *lamelune* produise un brusque éclat de lumière. Les créatures situées à 9 mètres ou moins autour de vous et qui peuvent vous voir doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Celles qui échouent sont aveuglées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Il faut terminer un court repos en étant harmonisé avec l'arme avant de pouvoir réutiliser cette propriété.
97–98	La *lamelune* fonctionne comme un *anneau de stockage de sort*.
99	Vous pouvez utiliser une action pour appeler une ombre elfique, à condition que vous n'en n'ayez aucune à votre service. L'ombre elfique apparaît dans un emplacement inoccupé situé à 36 mètres ou moins autour de vous. Elle possède le même profil que celui d'une **ombre** décrit dans le *Monster Manual*, sauf qu'elle est neutre, est immunisée aux effets de renvoi des morts-vivants et n'engendre aucune nouvelle ombre. Vous contrôlez cette créature, ses actions et ses déplacements. Elle reste jusqu'à ce que ses points de vie soient réduits à 0 ou jusqu'à ce que vous la renvoyiez par une action.
00	La *lamelune* fonctionne comme une *épée vorpale*.

Intelligence. Une *lamelune* est une arme intelligente neutre bonne avec une Intelligence de 12, une Sagesse de 10 et un Charisme de 12. Elle entend et bénéficie de la vision dans le noir jusqu'à 36 mètres.

L'arme communique en partageant ses émotions, en produisant des picotements dans la main de son détenteur quand elle souhaite communiquer une chose perçue. Elle peut communiquer de manière plus explicite, grâce à des visions ou par le biais des rêves, quand son détenteur est en transe ou endormi.

Personnalité. Chaque *lamelune* soutient le développement de la race elfique et de ses idéaux. Le courage, la loyauté, la beauté, la musique et la vie sont tous des éléments essentiels de ce dessein.

L'arme est liée à la lignée familiale qu'elle est supposée servir. Une fois liée à un détenteur en accord avec ses idéaux, sa loyauté est indéfectible.

Si une *lamelune* possède un défaut, c'est certainement l'arrogance. Dès qu'elle a jeté son dévolu sur un détenteur, elle estime que seule cette personne devrait la manier, même si celle-ci ne correspond pas aux idéaux elfiques.

Noir Rasoir

Arme (épée à deux mains), légendaire (harmonisation requise avec une créature dont l'alignement n'est pas loyal)

Caché dans la montagne au Plumet blanc, *Noir Rasoir* luit, tel un fragment de ciel nocturne étoilé. Son fourreau noir est serti d'éclats d'obsidienne.

Vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Elle possède les propriétés supplémentaires suivantes.

Dévoration d'âmes. Chaque fois que vous l'utilisez pour réduire à 0 les points de vie d'une créature, l'épée tue la créature et dévore son âme, à moins qu'i s'agisse d'une créature artificielle ou d'un mort-vivant. Seul un sort de *souhait* peut ramener à la vie une créature dont l'âme est dévorée par *Noir Rasoir.*

Quand il dévore une âme, *Noir Rasoir* vous confère un nombre de points de vie temporaires égal au total maximum de points de vie de la créature tuée. Ces points de vie disparaissent au bout de 24 heures. Tant que vous conservez ces points de vie temporaires et que vous gardez *Noir Rasoir* en main, vous êtes avantagé lors des jets d'attaque, des jets de sauvegarde et des tests de caractéristique.

Si vous réussissez une attaque avec cette arme contre un mort-vivant, vous subissez 1d10 dégâts nécrotiques et la cible récupère 1d10 points de vie. Si ces dégâts nécrotiques réduisent vos points de vie à 0, *Noir Rasoir* dévore votre âme.

Traqueur d'âmes. Tant que vous tenez l'arme en main, vous ressentez la présence des créatures de Très Petite taille ou supérieure situées à 18 mètres ou moins de vous, si ce ne sont pas des créatures artificielles ni des morts-vivants. De plus, vous ne pouvez plus être charmé ni terrorisé.

Noir Rasoir peut lancer le sort *hâte* sur vous une fois par jour. Il décide quand le lancer et maintient sa concentration sur lui ; vous n'avez donc pas à le faire.

Intelligence. *Noir Rasoir* est une arme intelligente chaotique neutre avec une Intelligence de 17, une Sagesse de 10 et un Charisme de 19 qui entend et bénéficie de la vision dans le noir jusqu'à 36 mètres.

L'arme peut parler, lire et comprendre le commun. Elle peut communiquer avec son détenteur par télépathie. Sa voix est grave et caverneuse. Tant que vous êtes harmonisé avec lui, *Noir Rasoir* comprend également toutes les langues que vous connaissez.

Personnalité. *Noir Rasoir* parle d'un ton impérieux, comme s'il avait l'habitude qu'on lui obéisse.

L'épée a pour dessein des dévorer les âmes. Elle n'a cure de la nature des âmes qu'elle dévore, même de celle de son détenteur. L'épée pense que toutes les matières et les énergies proviennent d'un vide d'énergie négative et y retourneront un jour. *Noir Rasoir* est là pour accélérer le processus.

Malgré son nihilisme, *Noir Rasoir* ressent une étrange affinité envers *Vague* et *Déluge*, deux autres armes enfouies sous la montagne au Plumet blanc. Il souhaite réunifier les trois armes pour qu'elles soient brandies ensemble au combat, même s'il s'oppose violemment à *Déluge* et trouve *Vague* assommante.

La voracité de *Noir Rasoir* pour les âmes doit être régulièrement satisfaite. Si trois jours ou plus s'écoulent sans que l'épée ne dévore une âme, un conflit éclate entre elle et son détenteur dès le prochain coucher du soleil.

Vague

Arme (trident), légendaire (harmonisation requise avec une créature qui vénère un dieu de la mer)

Conservé dans le donjon de la montagne au Plumet blanc, ce trident est une arme de première qualité, gravée de motifs de vagues, de coquillages et de créatures marines. Vous devez adorer un dieu de la mer pour pouvoir vous harmoniser avec cette arme, mais *Vague* accepte toujours volontiers les nouveaux convertis.

Vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Si vous infligez un coup critique avec elle, la cible subit un montant de dégâts nécrotiques supplémentaires égal à la moitié de son total maximum de points de vie.

L'arme fonctionne également comme un *trident de domination aquatique* et une *arme vigilante*. Elle peut conférer les avantages d'un *capuchon de respiration aquatique* à celui qui la tient en main et vous pouvez l'utiliser comme un *cube de force* en choisissant l'effet au lieu d'appuyer sur les faces du cube pour le déclencher.

Intelligence. *Vague* est une arme intelligente neutre avec une Intelligence de 14, une Sagesse de 10 et un Charisme de 18. Elle entend et bénéficie de la vision dans le noir jusqu'à 36 mètres.

L'arme communique par télépathie avec son détenteur. Elle peut parler, lire et comprendre l'aquatique. Elle peut également parler avec des animaux aquatiques comme si elle utilisait un sort de *communication avec les animaux* et converse par télépathie pour impliquer son détenteur dans la conversation.

Personnalité. Quand elle s'inquiète, *Vague* a pour habitude de fredonner des chants de marins ou des hymnes sacrés voués aux dieux de la mer.

Vague investit tout son zèle pour convertir les mortels au culte d'un ou plusieurs dieux de la mer et, si elle n'y parvient pas, à envoyer les infidèles à la mort. Un conflit éclate si son détenteur ne l'aide pas à atteindre ses objectifs de par le monde.

Le trident se souvient avec nostalgie de l'endroit où il a été forgé : une île désolée appelée Grondeforge. Un dieu de la mer a emprisonné une famille de géants des tempêtes qui a forgé *Vague* en signe de dévotion (ou de rébellion) envers ce dieu.

Sans le révéler à quiconque, *Vague* doute de sa nature et de son dessein. Elle voue tout son amour aux dieux de la mer mais, elle le craint, son dessein consiste peut-être à provoquer la chute de l'un d'eux. Et il est fort possible que *Vague* ne puisse pas se détourner de ce destin.

Les artefacts

Un artefact est un objet magique unique aux pouvoirs phénoménaux, avec une origine et une histoire qui lui sont propres. Un artefact peut avoir été créé par des dieux ou des mortels de grand pouvoir, au cours d'une crise menaçant un royaume, un monde ou le multivers dans sa totalité. Il porte en lui le fardeau d'un moment décisif de l'histoire.

Certains artefacts font leur apparition au moment où leur présence est indispensable. Pour d'autres c'est l'inverse : quand quelqu'un les découvre, le monde tremble face aux conséquences que cela peut engendrer. Dans tous les cas, l'introduction d'un artefact dans une campagne est toujours préméditée. L'artefact peut être un objet que des clans opposés espèrent posséder ou un élément que les aventuriers doivent utiliser pour surmonter l'épreuve de leur vie.

Les personnages ne trouvent généralement pas d'artefacts lors d'une aventure classique, ces trésors apparaissent uniquement quand vous le voulez car ils sont autant des éléments d'intrigue que des objets magiques. Rechercher et récupérer un artefact est souvent l'objectif principal d'une aventure. Les personnages doivent se fier aux rumeurs, entreprendre des épreuves importantes et s'aventurer dans des sites dangereux et à moitié oubliés pour trouver l'artefact recherché. Sinon, l'artefact peut se trouver entre les mains de leur adversaire principal. Il se peut que la seule façon de veiller à ce que ses pouvoirs ne puissent être exploités par le mal consiste à le récupérer et le détruire.

Les propriétés des artefacts

Chaque artefact possède ses propres propriétés magiques, comme certains autres objets magiques, mais elles sont d'une puissance phénoménale. Un artefact peut posséder d'autres propriétés qui ne sont ni bénéfiques ni néfastes. Vous pouvez choisir ces propriétés grâce aux tables de cette section ou les déterminer au hasard. Vous pouvez également inventer de nouvelles propriétés bénéfiques ou néfastes. Généralement, ces propriétés changent à chaque fois qu'un artefact fait une apparition dans le monde.

Un artefact peut posséder jusqu'à quatre propriétés bénéfiques mineures et jusqu'à deux propriétés bénéfiques majeures. Il peut posséder jusqu'à quatre propriétés néfastes mineures et jusqu'à deux propriétés néfastes majeures.

Propriétés bénéfiques mineures

d100	Propriété
01–20	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous obtenez la maîtrise d'une compétence choisie par le MD.
21–30	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous êtes immunisé contre les maladies.
31–40	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous ne pouvez plus être charmé ni terrorisé.
41–50	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous bénéficiez d'une résistance contre un type de dégâts choisi par le MD.
51–60	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous pouvez utiliser une action pour lancer un tour de magie (choisi par le MD) par son biais.
61–70	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous pouvez utiliser une action pour lancer un sort de niveau 1 (choisi par le MD) par son biais. Après avoir lancé ce sort, lancez un d6. Sur un résultat de 1 à 5, vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir le relancer.
71–80	Comme 61–70 ci-dessus, sauf que le sort est de niveau 2.
81–90	Comme 61–70 ci-dessus, sauf que le sort est de niveau 3.
91–00	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la classe d'armure.

Propriétés bénéfiques majeures

d100	Propriété
01–20	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, une de vos valeurs de caractéristique (choisie par le MD) augmente de 2, jusqu'à un maximum de 24.
21–30	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous récupérez 1d6 points de vie au début de votre tour s'il vous reste au moins 1 point de vie.
31–40	Quand vous réussissez une attaque d'arme alors que vous êtes harmonisé avec l'artefact, la cible subit 1d6 dégâts du type de l'arme.
41–50	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, votre vitesse au sol augmente de 3 mètres.
51–60	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous pouvez utiliser une action pour lancer un sort de niveau 4 (choisi par le MD) par son biais. Lancez un d6 après avoir lancé le sort. Sur un résultat de 1 à 5, vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir le relancer.
61–70	Comme 51–60 ci-dessus, sauf que le sort est de niveau 5.
71–80	Comme 51–60 ci-dessus, sauf que le sort est de niveau 6.
81–90	Comme 51–60 ci-dessus, sauf que le sort est de niveau 7.
91–00	Tant que vous êtes harmonisé avec cet artefact, vous ne pouvez plus être aveuglé, assourdi, pétrifié ni étourdi.

Propriétés néfastes mineures

d100	Propriété
01–05	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous êtes désavantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts.
06–10	La première fois que vous touchez une pierre précieuse ou un bijou alors que vous êtes harmonisé avec l'artefact, la valeur de la pierre précieuse ou du bijou est réduite de moitié.
11–15	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous êtes aveuglé quand vous vous éloignez à plus de 3 mètres de lui.
16–20	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous êtes désavantagé lors des jets de sauvegarde contre le poison.
21–30	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous produisez une odeur aigre remarquable à 3 mètres.
31–35	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, toute l'eau bénite à 3 mètres ou moins de vous est détruite.
36–40	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous êtes physiquement malade et désavantagé lors des tests de caractéristique ou des jets de sauvegarde basés sur la Force ou la Constitution.
41–45	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, votre poids augmente de 1d4×500 grammes.
46–50	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, votre apparence change selon les décisions du MD.
51–55	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous êtes assourdi quand vous vous éloignez à plus de 3 mètres de lui.
56–60	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, votre poids diminue de 1d4×500 grammes.
61–65	Vous n'avez plus d'odorat tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact.
66–70	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, les flammes non-magiques situées à 9 mètres ou moins de vous s'éteignent.
71–80	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, les autres créatures situées dans un rayon de 90 mètres autour de vous ne peuvent plus prendre un court ni un long repos.
81–85	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous infligez 1d6 dégâts nécrotiques aux plantes en contact avec vous, si elles ne sont pas considérées comme des créatures.
86–90	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, les animaux situés à 9 mètres ou moins de vous sont hostiles à votre encontre.
91–95	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous devez manger et boire six fois plus qu'à l'accoutumée chaque jour.
96–00	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, votre défaut est amplifié d'une façon déterminée par le MD.

Propriétés néfastes majeures

d100	Propriété
01–05	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, votre corps pourrit pendant quatre jours, puis le pourrissement s'arrête. Vous perdez vos cheveux à la fin de la première journée, l'extrémité de vos doigts et de vos orteils à la fin de la deuxième journée, vos lèvres et votre nez à la fin de la troisième journée et vos oreilles à la fin de la quatrième journée. Un sort de *régénération* restaure les parties du corps perdues.
06–10	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, vous déterminez votre alignement chaque jour à l'aube en lançant deux fois un d6. Lors du premier jet, un 1–2 indique loyal, 3–4 neutre, 5–6 chaotique. Lors du deuxième jet, un 1–2 indique bon, 3–4 neutre et 5–6 mauvais.
11–15	Quand vous vous harmonisez pour la première fois avec l'artefact, il vous confie une quête déterminée par le MD. Vous devez accomplir cette *quête* comme si vous étiez affecté par un sort de quête. Une fois la quête accomplie, vous n'êtes plus affecté par cette propriété.
16–20	L'artefact abrite une force vitale désincarnée et hostile envers vous. Chaque fois que vous utilisez une action pour activer une des propriétés de l'artefact, il y a 50% de chances que cette force vitale tente d'abandonner l'artefact pour occuper votre corps. Si vous ratez un jet de sauvegarde de Charisme DD 20, elle y parvient et vous devenez un PNJ contrôlé par le MD jusqu'à ce que la force vitale intruse soit bannie par l'utilisation d'une magie telle qu'un sort de *dissipation du mal et du bien*.
21–25	Les créatures dont l'indice de dangerosité est égal à 0, ainsi que les plantes qui ne sont pas des créatures, voient leurs points de vie réduits à 0 lorsqu'elles approchent à 3 mètres ou moins de l'artefact.
26–30	L'artefact renferme un **slaad funeste** (voir le *Monster Manual*). Chaque fois que vous utilisez une des propriétés de l'artefact par une action, le slaad a 10% de chances de s'échapper. Le cas échéant, il apparaît à 4,50 mètres ou moins de vous et vous attaque.
31–35	Tant que vous êtes harmonisé avec l'artefact, les créatures d'un type particulier (choisi par le MD et autre qu'humanoïde) sont toujours hostiles envers vous.
36–40	L'artefact dilue toutes les potions magiques situées à 3 mètres ou moins de lui et les transforme en substances non-magiques.
41–45	L'artefact efface le contenu de tous les *parchemins magiques* situés à 3 mètres ou moins de lui et les transforme en parchemins ordinaires.
46–50	Avant d'utiliser une des propriétés de l'artefact par une action, vous devez utiliser une action bonus pour faire couler du sang, soit le vôtre, soit celui d'une créature consentante ou neutralisée à portée de votre allonge, à l'aide d'une arme de corps à corps perforante ou tranchante. La victime subit 1d4 dégâts du type approprié.
51–60	Dès que vous devenez harmonisé avec l'artefact, vous contractez une forme de folie persistante (voir le chapitre 8 « Diriger une partie »).
61–65	Vous subissez 4d10 dégâts psychiques dès que vous devenez harmonisé avec l'artefact.

d100	Propriété
66–70	Vous subissez 8d10 dégâts psychiques dès que vous devenez harmonisé avec l'artefact.
71–75	Avant de pouvoir vous harmoniser avec l'artefact, vous devez tuer une créature de votre alignement.
76–80	Quand vous devenez harmonisé avec l'artefact, une de vos valeurs de caractéristique déterminée au hasard est réduite de 2. Un sort de *restauration supérieure* rétablit la caractéristique à sa valeur normale.
81–85	Chaque fois que vous devenez harmonisé avec l'artefact, vous vieillissez de 3d10 ans. Vous devez réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas mourir à cause du traumatisme. Si vous succombez, vous vous transformez instantanément en **nécrophage** (voir le *Monster Manual*) qui jure de protéger l'artefact et se retrouve sous le contrôle du MD.
86–90	Vous ne pouvez plus parler aussi longtemps que vous êtes harmonisé avec l'artefact.
91–95	Vous obtenez une vulnérabilité à tous les dégâts aussi longtemps que vous êtes harmonisé avec l'artefact.
96–00	Quand vous devenez harmonisé avec l'artefact, il y a 10% de chances que vous attiriez l'attention d'un dieu qui envoie un avatar pour s'emparer de l'artefact. L'avatar a le même alignement que son créateur et le profil d'un **empyréen** (voir le *Monster Manual*). L'avatar disparaît une fois en possession de l'artefact.

La destruction des artefacts

Pour détruire un artefact, il faut recourir à une méthode spéciale. Sans cette méthode, aucun dégât ne peut en venir à bout.

Chaque artefact a une faiblesse qui permet de le démanteler. La découverte de cette faiblesse peut nécessiter de longues recherches ou l'accomplissement d'une quête. C'est au MD de décider comment détruire un artefact donné. Voici quelques propositions :

- L'artefact doit être fondu dans le volcan, la forge ou le creuset qui a permis sa création.
- L'artefact doit être jeté dans le Styx.
- L'artefact doit être avalé et digéré par la tarasque ou quelque autre vénérable créature.
- L'artefact doit être plongé dans le sang d'un dieu ou d'un ange.
- L'artefact doit être frappé et brisé par une arme spéciale forgée dans ce but.
- L'artefact doit être pulvérisé par les engrenages titanesques de Méchanus.
- L'artefact doit être rendu à son créateur qui peut le détruire d'un simple contact.

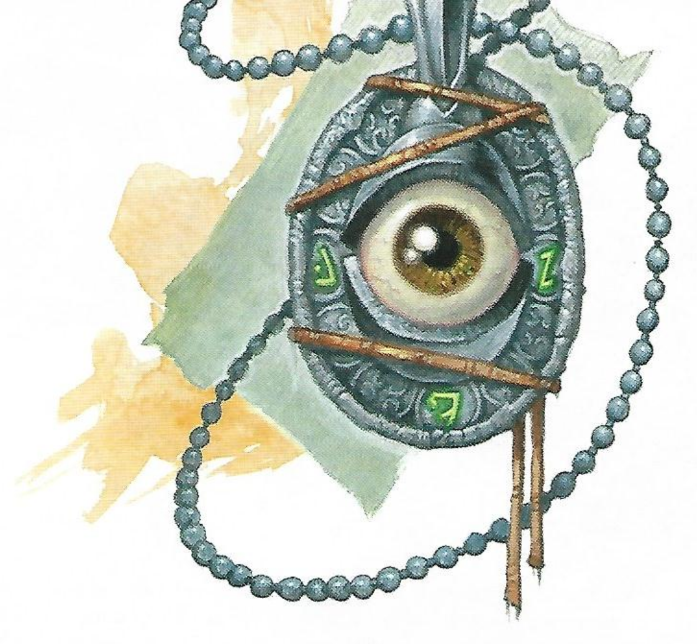
Quelques exemples d'artefacts

Les artefacts décrits ici sont apparus dans un ou plusieurs des mondes de D&D. Inspirez-vous en pour créer les vôtres ou modifiez-les comme bon vous semble.

La baguette d'Orcus

Baguette, artefact (harmonisation requise)

L'effrayante *baguette d'Orcus* quitte rarement les mains du dieu. L'objet, aussi malveillant que son créateur, partage les mêmes objectifs que le seigneur démon : la destruction



de tout ce qui vit et la plongée du plan matériel dans l'immobilité de la mort-vivance. Orcus permet de temps à autres à la baguette d'échapper à sa poigne. Le cas échéant, elle apparaît par magie là où son maître entrevoit une occasion d'atteindre un sombre objectif.

Faite en os aussi solides que le fer, l'extrémité de la baguette se compose du crâne agrandi par magie d'un héros humain tué par Orcus. La baguette peut changer de taille par magie pour s'adapter à la main de son utilisateur. Les plantes flétrissent, les boissons se gâtent, la chair pourrit et la vermine prospère en présence de cet artefact.

Toute créature, à l'exception d'Orcus, qui tente de s'harmoniser avec la baguette doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. En cas de réussite, la créature subit 10d6 dégâts nécrotiques. En cas d'échec, elle meurt et se relève sous forme de zombi.

Entre les mains d'une créature harmonisée avec elle, la baguette se manie comme une masse d'armes magique qui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle. La baguette inflige 2d12 dégâts nécrotiques supplémentaires en cas d'attaque réussie.

Propriétés aléatoires. La *baguette d'Orcus* possède les propriétés suivantes à déterminer aléatoirement :

- 2 propriétés bénéfiques mineures
- 1 propriété bénéfique majeure
- 2 propriétés néfastes mineures
- 1 propriété néfaste majeure

Les propriétés néfastes de la *baguette d'Orcus* sont réprimées tant qu'elle est harmonisée avec Orcus en personne.

Protection. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 à la classe d'armure tant que vous tenez la baguette en main.

Sorts. La baguette contient 7 charges. Si vous la tenez en main, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 ou plusieurs de ses charges pour lancer un des sorts suivants (DD des jets de sauvegarde 18) par son biais : *animation des morts* (1 charge), *flétrissement* (2 charges), *cercle de mort* (3 charges), *doigt de mort* (3 charges), *mot de pouvoir mortel* (4 charges) ou *communication avec les morts* (1 charge). La baguette récupère 1d4+3 charges dépensées chaque jour à l'aube.

Si Orcus ou un fidèle élu du dieu est harmonisé avec la baguette, il peut lancer chacun des sorts de la baguette en dépensant 2 charges de moins (pour un minimum de 0).

Appel de morts-vivants. Tant que vous tenez la baguette en main, vous pouvez utiliser une action pour convoquer des squelettes et des zombis. Vous en convoquez un nombre équivalent à un total de 500 points de vie que vous répartissez entre eux, en sachant que chaque mort-vivant possède un nombre moyen de points de vie (voir le


Baguette d'Orcus

Monster Manual pour le profil de ces monstres). Les morts-vivants surgissent du sol par magie ou apparaissent dans des emplacements inoccupés situés à 90 mètres ou moins de vous et obéissent à vos ordres jusqu'à leur destruction ou jusqu'à l'aube suivante, moment où ils s'effondrent en tas d'os inanimés et cadavres en putréfaction. Après avoir utilisé cette propriété de la baguette, vous devez attendre l'aube suivante avant de pouvoir la réutiliser.

Tant qu'il est harmonisé avec la baguette, Orcus peut convoquer n'importe quels types de morts-vivants, pas seulement des squelettes et des zombis. Les morts-vivants ne périssent pas et ne disparaissent pas à l'aube suivante. Ils restent tant qu'Orcus ne les a pas renvoyés.

Intelligence. La *baguette d'Orcus* est un objet chaotique mauvais intelligent avec une Intelligence de 16, une Sagesse de 12 et un Charisme de 16. Elle entend et possède la vision dans le noir jusqu'à 36 mètres.

La baguette communique par télépathie avec son détenteur et peut parler, lire et comprendre l'abyssal et le commun.

Personnalité. La baguette souhaite satisfaire les désirs d'Orcus qui veut massacrer toutes choses vivantes dans le multivers. La baguette est glaciale, cruelle, nihiliste et sans aucun humour.

Pour promouvoir les objectifs de son maître, elle feint la dévotion envers son utilisateur du moment et lui fait de grandioses promesses qu'elle n'a aucunement l'intention d'honorer ; elle pourrait, par exemple, promettre à son utilisateur de l'aider à renverser Orcus.

Destruction de la baguette. Pour détruire la *baguette d'Orcus*, il faut que l'ancien héros dont le crâne orne l'extrémité de l'artefact l'emmène sur le plan de l'énergie positive. Pour que ceci soit réalisable, le héros tombé depuis des lustres doit avant tout être ramené à la vie, ce qui n'est pas une tâche facile, étant donné qu'Orcus a enfermé son âme et la garde dans un endroit secret convenablement protégé.

La baguette se fissure et explose si on l'immerge dans l'énergie positive mais, à moins que les conditions ci-dessus soient satisfaites, elle se reforme instantanément dans la strate des Abysses qu'occupe Orcus.

La hache des seigneurs nains

Arme (hache d'armes), artefact (harmonisation requise)

Face au péril que devait affronter son peuple, un jeune prince nain a compris que les siens avaient besoin de quelque chose pour les unifier. Il s'est donc mis à forger une arme capable de devenir le symbole de leur unité.

Le jeune prince s'est aventuré sous les montagnes, vers des profondeurs jamais atteintes par les nains, et a découvert le cœur en feu d'un grand volcan. Avec l'aide de Moradin, le dieu nain de la création, il a d'abord forgé quatre grands outils : la *pioche brutale*, la *forge cœur-de-terre*, l'*enclume des chants* et le *marteau façonneur*. C'est grâce à ces outils qu'il a pu forger la *hache des seigneurs nains*.

Armé de cet artefact, le prince est revenu auprès des clans nains en apportant la paix. Sa hache mettait un terme aux rancunes et répondait aux affronts. Les clans se sont alliés et ont repoussé leurs ennemis pour profiter ensuite d'une ère de prospérité. On se souvient de ce jeune nain comme le Premier Roi. Au crépuscule de sa vie, il a légué l'arme, qui symbolisait son statut, à son héritier. L'arme est passé entre les mains des nombreux héritiers légitimes au fil des générations.

Plus tard, lors d'une période sombre, pleine de trahisons et de cruauté, la hache a été égarée pendant une guerre civile sanglante où tous convoitaient les pouvoirs de l'arme et le statut qu'elle conférait. Des siècles se sont écoulés depuis et les nains sont toujours à la recherche de la hache. De nombreux aventuriers ont consacré toute leur carrière à traquer les rumeurs la concernant et à piller d'anciens caveaux pour la retrouver.

Arme magique. La *hache des seigneurs nains* est une arme magique qui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle. Elle fonctionne également comme un *ceinturon des nains*, un *marteau de lancer nain* et une *épée tranchante*.

Propriétés aléatoires. La hache possède les propriétés suivantes à déterminer aléatoirement :

- 2 propriétés bénéfiques mineures
- 1 propriété bénéfique majeure
- 2 propriétés néfastes mineures

Bénédictions de Moradin. Si vous êtes un nain harmonisé avec la hache, vous bénéficiez des avantages suivants :

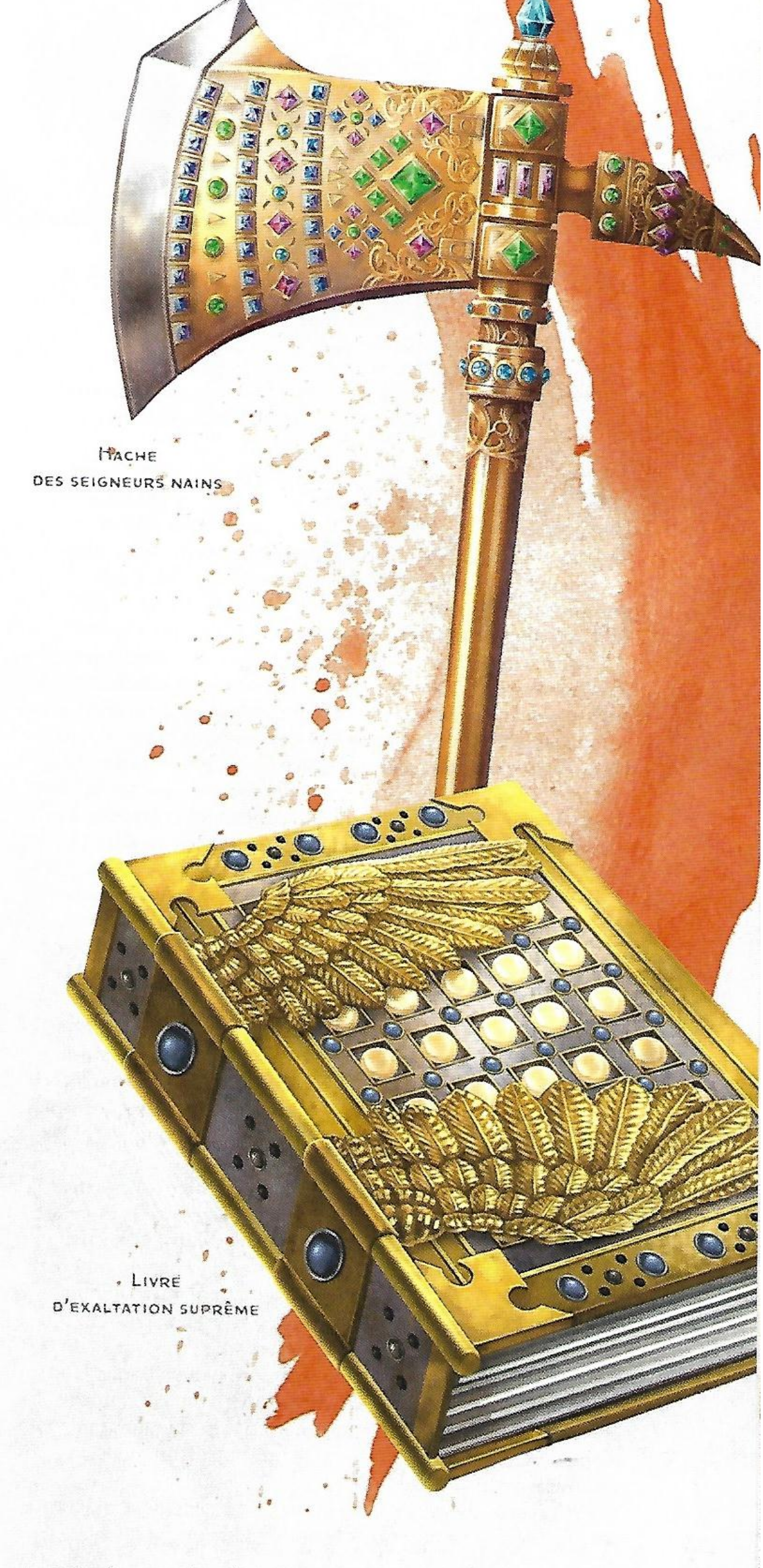
- Vous bénéficiez d'une immunité contre les dégâts de poison.
- La portée de votre vision dans le noir augmente de 18 mètres.
- Vous obtenez la maîtrise des outils d'artisan nécessaire pour la forge, le brassage et le travail de la pierre.

Invoquer un élémentaire de la terre. Si vous tenez la hache en main, vous pouvez utiliser votre action pour lancer le sort *invoquer un élémentaire* par son biais et convoquer un élémentaire de la terre. Vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir réutiliser cette propriété.

Arpenter les profondeurs. Vous pouvez utiliser une action pour mettre la hache en contact avec un élément de pierre fixe travaillé par des nains et lancer le sort de *téléportation* par le biais de l'arme. Si votre destination prévue se trouve sous terre, vous ne courez aucun risque d'incident et n'avez aucune chance de vous retrouver à un endroit inattendu. Vous devez attendre que 3 jours se soient écoulés avant de pouvoir réutiliser cette propriété.

Malédiction. La hache est maudite. Cette malédiction affecte les créatures autres que des nains qui s'harmonisent avec elle. La malédiction persiste même si l'harmonisation prend fin. Au fil des jours, l'apparence physique et la stature de la créature changent pour se rapprocher de celles d'un nain. Au bout de sept jours, la créature ressemble à un nain typique, mais elle ne perd pas ses traits raciaux et n'obtient pas ceux des nains. La nature des changements physiques engendrés par la hache n'est pas considérée comme magique (ils ne peuvent donc pas être dissipés), mais on peut les faire disparaître grâce à un effet qui lève une malédiction, comme un sort de *restauration supérieure* ou de *délivrance des malédictions*.

Destruction de la hache. La seule façon de détruire la hache consiste à la fondre dans la *forge cœur-de-terre* où elle a été créée. Elle doit rester immergée dans la chaleur de la forge pendant cinquante ans avant de finalement succomber, consumée par ses feux.


HACHE DES SEIGNEURS NAINS

LIVRE D'EXALTATION SUPRÊME

Le livre d'exaltation suprême

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise avec une créature d'alignement bon)

Traité ultime à propos de tout ce qui est bon et bien dans le multivers, le mythique *livre d'exaltation suprême* est de première importance pour nombre de religions. Le livre n'appartient pas à une religion en particulier, ses divers auteurs ayant couché dans ses pages de leur propre vision de la véritable vertu, en livrant des conseils pour défaire le mal.

Le *livre d'exaltation suprême* ne s'attarde jamais longtemps au même endroit. Une fois lu, il disparaît vers un autre recoin du multivers où ses conseils moraux peuvent éclairer un monde où sévit l'obscurantisme. On a tenté de recopier l'œuvre de nombreuses fois mais personne n'a jamais pu capturer sa nature magique ni reproduire les avantages qu'il confère aux individus dont le cœur est pur et la détermination inflexible.

Un lourd fermoir, dont la forme rappelle des ailes d'ange, protège le contenu du livre. Seule une créature d'alignement bon et harmonisée avec le livre peut ouvrir ce verrou qui le maintient fermé. Une fois le livre ouvert, la créature harmonisée doit lui consacrer 80 heures de lecture et d'étude pour assimiler son contenu et bénéficier des avantages qu'il procure. Les autres créatures peuvent lire les pages du livre ouvert mais n'en tireront aucun enseignement suffisamment profond pour leur bénéficier. Une créature mauvaise qui tente de lire le livre subit 24d6 dégâts radiants. Ces dégâts ignorent les résistances et les immunités et ne peuvent être réduits ni évités, par aucun moyen. Une créature dont les points de vie sont réduits à 0 à cause de ces dégâts est détruite et disparaît dans une explosion de lumière aveuglante, en laissant derrière elle ses possessions uniquement.

Vous bénéficiez des avantages conférés par le *livre d'exaltation suprême* tant que vous aspirez à faire le bien et uniquement dans cette circonstance. Si vous ne parvenez pas à vous montrer au moins une fois bienveillant ou généreux en l'espace de 10 jours ou si vous agissez volontairement de manière malveillante, vous perdez tous les avantages conférés par le livre.

Propriétés aléatoires. Le *livre d'exaltation suprême* possède les propriétés suivantes à déterminer aléatoirement :

- 2 propriétés bénéfiques mineures
- 2 propriétés bénéfiques majeures

Sagesse augmentée. Après avoir passé le temps requis à lire et étudier le livre, votre valeur de Sagesse augmente de 2, jusqu'à un maximum de 24. Vous ne pouvez pas bénéficier plus d'une fois de cet avantage du livre.

Magie illuminée. Une fois le livre lu et étudié, les emplacements de sort que vous dépensez pour lancer un sort de clerc ou de paladin sont considérés comme d'un niveau de plus que leur niveau normal.

Halo. Vous bénéficiez d'un halo protecteur une fois la lecture et l'étude du livre terminées. Ce halo diffuse de la lumière vive sur un rayon de 3 mètres et faible sur un rayon de 3 mètres de plus. Vous pouvez révoquer ou manifester le halo par une action bonus. S'il est manifesté, vous êtes avantagé lors des tests de Charisme (Persuasion) effectués envers des créatures bonnes et lors des tests de Charisme (Intimidation) effectués à l'encontre de créatures mauvaises. De plus, les fiélons et les morts-vivants dans la zone vivement éclairée du halo sont désavantagés lors des jets d'attaque effectués contre vous.

Destruction du livre. Les rumeurs disent que le *livre d'exaltation suprême* ne peut être détruit tant que le bien subsiste dans le multivers. Quoi qu'il en soit, si on plonge le livre dans le Styx, la totalité de ses inscriptions et de ses illustrations, et donc de sa magie et de ses pouvoirs, disparaissent pendant 1d100 années.

Le livre de noire vilénie

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Aucun mortel n'est supposé connaître les secrets indiciblement cruels de cet abject manuscrit. Les connaissances qu'il révèle sont si terrifiantes qu'une courte lecture de ses pages griffonnées suffit pour plonger dans la démence.

La plupart des gens pensent que le dieu-liche Vecna est l'auteur du *livre de noire vilénie*. Il a couché sur ses pages chacune de ses idées maladives, de ses pensées démentes et de toutes ses magies les plus noires jamais découvertes ou imaginées. Vecna a traité tous les sujets les plus vils pour faire de ce livre l'horrible et exhaustif catalogue des injustices et méfaits dont sont capables les mortels.

D'autres individus foncièrement malfaisants sont entrés en possession du livre et ont contribué à l'exhaustivité de cette encyclopédie de viles connaissances. Leur contribution est clairement visible, car les divers participants ont ajouté leurs écrits directement dans le livre ou, dans certains cas, ont rédigé notes et annexes pour compléter le texte antérieur. Certaines pages ont disparu, sont déchirées ou maculées d'encre, de sang et de griffonnages au point de rendre illisible le texte d'origine.

La nature ne peut tolérer la présence d'un tel livre. Les plantes ordinaires flétrissent en sa présence, les animaux refusent de l'approcher et le livre détruit à petits feux tout ce qu'il touche. Même la pierre se fissure et se désagrège si le livre reste trop longtemps en contact avec elle.

Une créature harmonisée avec le livre doit consacrer 80 heures à la lecture et l'étude de son contenu pour l'assimiler et bénéficier des avantages qu'il confère. La créature peut ensuite modifier librement son contenu, à condition que ces modifications promeuvent la cause du mal et complètent les connaissances déjà inscrites.

Une créature non-mauvaise qui s'harmonise avec le *livre de noire vilénie* doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17, sans quoi son alignement devient neutre mauvais.

Le *livre de noire vilénie* reste en votre possession tant que vous luttez pour promouvoir la cause du mal partout dans le monde. Le livre disparaît si vous ne parvenez pas à agir de manière malveillante dans un intervalle de 10 jours ou si vous agissez volontairement de manière bienveillante. Une entité extrêmement malveillante s'empare de votre âme si vous décédez en étant harmonisé avec le livre. Aucun moyen ne peut vous ramener à la vie tant que votre âme reste prisonnière de la sorte.

Propriétés aléatoires. Le *livre de noire vilénie* possède les propriétés suivantes à déterminer aléatoirement :

- 3 propriétés bénéfiques mineures
- 1 propriété bénéfique majeure
- 3 propriétés néfastes mineures
- 2 propriétés néfastes majeures

Valeurs de caractéristique modifiées. Après avoir consacré le temps requis à lire et étudier le contenu du livre, une valeur de caractéristique de votre choix augmente de 2, jusqu'à un maximum de 24. Une autre valeur de caractéristique de votre choix diminue de 2, jusqu'à un minimum de 3. Le livre ne peut modifier plusieurs fois vos valeurs de caractéristique.

Marque de vilénie. Après avoir consacré le temps requis à lire et étudier le contenu du livre, vous développez une difformité physique signifiant votre hideuse dévotion aux viles ténèbres. Une rune du mal pourrait apparaître sur votre visage, vos yeux pourraient devenir complètement noirs ou des cornes vous pousser sur le front. Vous pourriez également devenir hideux et rabougri, perdre tous vos traits faciaux, être affublé d'une langue fourchue ou de tout autre élément choisi par le MD. Grâce à la marque de vilénie, vous êtes avantagé lors des tests de Charisme (Persuasion) effectués envers des créatures mauvaises et lors des tests de Charisme (Intimidation) effectués à l'encontre de créatures non-mauvaises.

Domination du mal. Tant que vous êtes harmonisé avec le livre et que vous le tenez en main, vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort *dominer un monstre* sur une cible mauvaise (DD du jet de sauvegarde 18). Vous devez attendre l'aube prochaine pour pouvoir réutiliser cette propriété.

Sombre savoir. Vous pouvez consulter le *livre de noire vilénie* chaque fois que vous effectuez un test d'Intelligence pour vous souvenir d'informations à propos de certains sujets ayant trait au mal, comme des informations à propos de démons, par exemple. Ce faisant, vous doublez votre bonus de maîtrise sur ce test.

Sombres paroles. Tant que vous êtes harmonisé au *livre de noire vilénie* et que vous le portez sur vous, vous pouvez utiliser une action pour réciter les phrases inscrites dans ses pages dans une langue abjecte appelée sombre dialecte. Chaque fois que vous récitez de la sorte, vous subissez 1d12 dégâts psychiques et toutes les créatures non-mauvaises situées à 4,50 mètres ou moins de vous subissent chacune 3d6 dégâts psychiques.

Destruction du livre. Le livre de noire vilénie accepte que l'on arrache ses pages mais toutes les connaissances malfaisantes qu'elles contenaient reviennent, quoi qu'il arrive, dans le livre, généralement quand un nouveau contributeur ajoute des pages au tome.

Si un solar déchire le livre en deux, celui-ci est détruit pendant 1d100 années, après quoi il se reforme dans quelque sombre recoin du multivers.

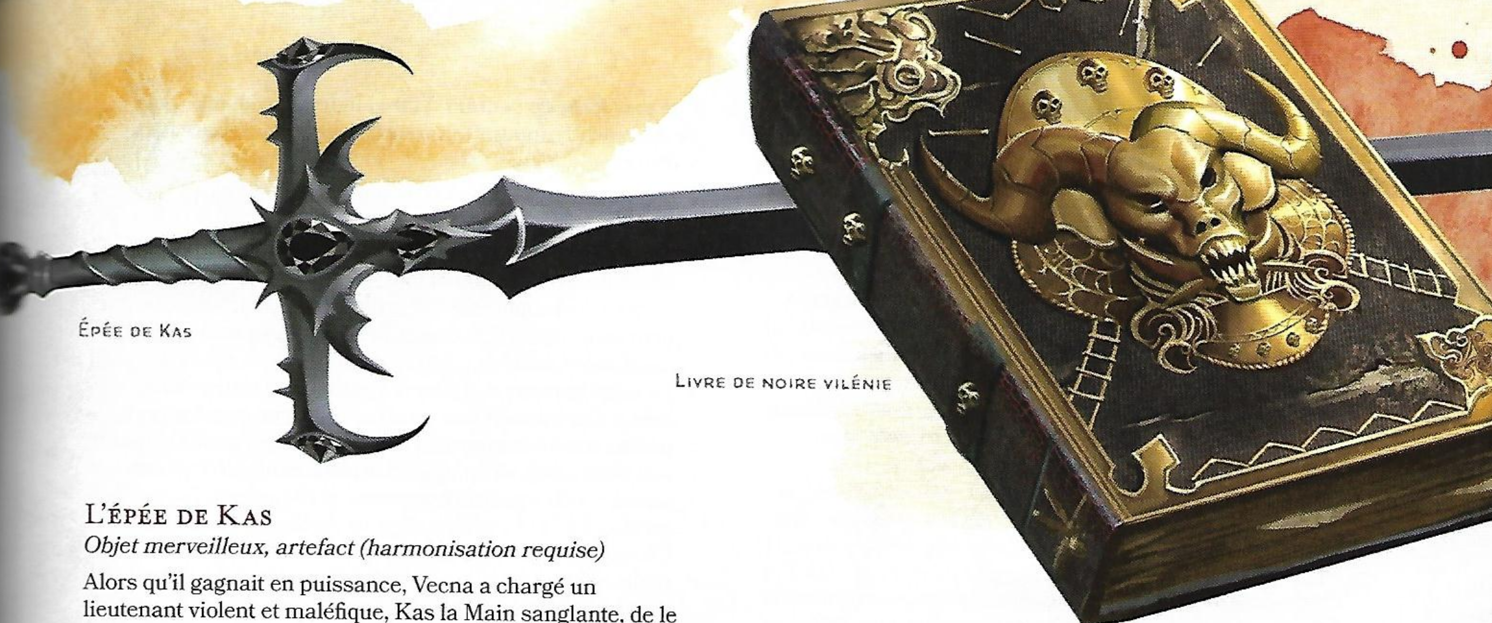
Une créature harmonisée pendant cent années avec le livre peut découvrir une phrase cachée dans le texte d'origine. Cette phrase, une fois traduite en céleste et prononcée à voix haute, détruit à la fois le locuteur et le livre en une brusque explosion de lumière aveuglante. Toutefois, tant que le mal existe dans le multivers, le livre se reforme au bout de 1d100 années.

Si la moindre trace de mal est éradiquée du multivers, le livre est détruit pour toujours et tombe en poussière.

Un vil savoir

Le *livre de noire vilénie* évoque tous les maux du cosmos. Un personnage peut étudier les connaissances qu'il contient pour exhumer des secrets si terribles qu'aucun mortel ne devrait les connaître. Un personnage peut découvrir les connaissances suivantes parmi celles que contient le livre, en plus de celles que vous choisirez :

- **Vile apothéose.** Le livre peut décrire le rituel permettant à un personnage de se transformer en liche ou en chevalier de la mort.
- **Véritables noms.** Le livre peut mentionner le véritable nom d'un certain nombre de fiélons.
- **Magie noire.** Le livre peut décrire plusieurs sorts terriblement maléfiques, choisis et conçus par le MD. Ses sorts peuvent causer d'effrayantes malédictions ou difformités, nécessiter des sacrifices humains, infliger des souffrances paralysantes ou répandre d'abjectes maladies, entre autres.


Épée de Kas

Livre de noire vilénie

L'épée de Kas

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Alors qu'il gagnait en puissance, Vecna a chargé un lieutenant violent et maléfique, Kas la Main sanglante, de le servir en tant que garde du corps et bras droit. Ce scélérat méprisable était son conseiller, son chef de guerre et son assassin. Ses succès ont forcé l'admiration de Vecna qui l'a récompensé en lui offrant une épée au cœur aussi sombre que l'homme qui allait la manier.

Kas a longtemps et fidèlement servi la liche mais son orgueil a atteint des proportions démesurées alors que lui aussi gagnait en puissance. Son épée l'incitait à supplanter Vecna pour qu'ils puissent régner sur son empire, à sa place. La légende prétend que c'est Kas en personne qui a détruit Vecna mais la liche a elle aussi provoqué la triste fin de son lieutenant séditieux et seule son épée a survécu. Le monde est plus lumineux depuis.

L'*épée de Kas* est une épée longue magique et intelligente qui confère un bonus de +3 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec elle. Elle inflige un coup critique sur un résultat de 19 ou 20 et 2d10 dégâts tranchants supplémentaires aux morts-vivants.

Si une minute s'écoule sans que l'épée n'ait été trempée dans du sang après avoir été tirée de son fourreau, son détenteur doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 15. En cas de réussite, il subit 3d6 dégâts psychiques. En cas d'échec, il est dominé par l'épée, comme s'il était la cible du sort *dominer un monstre* et l'arme exige d'être plongée dans le sang. L'effet du sort prend fin une fois cette exigence satisfaite.

Propriétés aléatoires. L'*épée de Kas* possède les propriétés suivantes à déterminer aléatoirement :

- 1 propriété bénéfique mineure
- 1 propriété bénéfique majeure
- 1 propriété néfaste mineure
- 1 propriété néfaste majeure

Esprit de Kas. Tant que vous portez l'épée sur vous, vous ajoutez un d10 à votre initiative au début de chaque combat. De plus, quand vous utilisez une action pour attaquer avec l'épée, vous pouvez transférer une partie ou la totalité de son bonus d'attaque à votre classe d'armure. Les bonus ainsi modifiés restent effectifs jusqu'au début de votre prochain tour.

Sorts. Lorsque vous portez l'épée sur vous, vous pouvez utiliser une action pour lancer un des sorts suivants (DD des jets de sauvegarde 18) par son biais : *appel de la foudre*, *parole divine* ou *doigt de mort*. Après avoir utilisé l'épée pour lancer un sort, vous devez attendre l'aube prochaine avant de pouvoir le relancer.

Intelligence. L'épée de Kas est une arme chaotique mauvaise intelligente avec une Intelligence de 15, une Sagesse de 13 et un Charisme de 16. Elle entend et possède la vision dans le noir jusqu'à 36 mètres.

L'arme communique par télépathie avec son détenteur et peut parler, lire et comprendre le commun.

Personnalité. L'épée a pour dessein la chute de Vecna. Tuer des adorateurs de Vecna, détruire les travaux de la liche et déjouer ses machinations permettent d'œuvrer à cet objectif.

L'*épée de Kas* cherche également à détruire toutes les créatures corrompues par l'*œil* et la *main de Vecna*. L'obsession de l'épée envers ces artefacts se transmettra, avec le temps, à son détenteur.

Destruction de l'épée. Une créature harmonisée avec l'*œil de Vecna* et la *main de Vecna* peut utiliser la propriété de *souhait* de ces deux artefacts pour détruire l'*épée de Kas*. La créature doit lancer le sort de *souhait* et effectuer un test de Charisme opposé au test de Charisme de l'épée. L'épée doit se trouver à 9 mètres ou moins de la créature, sinon le sort échoue. Si l'épée remporte l'opposition, rien ne se passe et le sort de *souhait* est gâché. L'épée est détruite si elle perd l'opposition.

L'œil et la main de Vecna

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Le nom de Vecna est rarement prononcé, si ce n'est dans un murmure. Vecna était l'un des plus puissants magiciens de son époque. Il s'est constitué un terrible empire à force de conquêtes et de magie noire. Malgré l'immensité de ses pouvoirs, Vecna ne pouvait échapper à sa propre mortalité. Il a alors commencé à craindre la mort et à prendre les mesures nécessaires pour empêcher qu'elle ne vienne annoncer sa fin.

Orcus, le prince-démon des morts-vivants, a enseigné à Vecna un rituel lui permettant de poursuivre son existence sous forme de liche. Par-delà la mort, il est devenu la plus puissante des liches. Même si son enveloppe charnelle flétrissait et pourrissait peu à peu, Vecna continuait à développer son malfaisant domaine. Son tempérament était si détestable et affirmé que ses sujets craignaient de prononcer son nom. Il était Celui dont on murmure le nom, le Maître du Trône-Araignée, le Roi immortel et le Seigneur de la tour putréfiée.

Certains disent que Kas, le lieutenant de Vecna, convoitait le Trône-Araignée ou que son épée forgée par son seigneur l'a poussé à se rebeller. Quelle qu'en soit la raison, Kas a mis un terme au règne du Roi immortel lors d'une terrible bataille durant laquelle la tour de Vecna a été réduite en cendres. De Vecna ne subsistaient qu'une main et un œil, des artefacts sinistres qui cherchent toujours à mettre en œuvre la volonté de Celui dont on murmure le nom de par le monde.

L'*œil de Vecna* et la *main de Vecna* peuvent être découverts ensemble ou séparément. L'œil ressemble à un globe oculaire injecté de sang arraché de son orbite. La main est une main gauche momifiée et flétrie.

Pour vous harmoniser avec l'œil, vous devez arracher le vôtre et enfoncer l'artefact dans votre orbite vide. L'organe se greffe sur votre tête et y reste jusqu'à votre mort. Une fois greffé, il prend une teinte dorée avec une fente semblable à celle d'un chat en guise de pupille. Vous mourez dès l'instant où cet œil est retiré.

Pour vous harmoniser avec la main, vous devez vous trancher la main gauche au niveau du poignet et presser l'artefact contre le moignon. La main se greffe toute seule au bout du bras et devient un membre opérationnel. Vous mourez dès l'instant où la main est retirée.

Propriétés aléatoires. L'*œil de Vecna* et la *main de Vecna* possèdent chacun les propriétés suivantes à déterminer aléatoirement :

- 1 propriété bénéfique mineure
- 1 propriété bénéfique majeure
- 1 propriété néfaste mineure

Propriétés de l'œil. Votre alignement change pour devenir neutre mauvais et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Vous obtenez la vision parfaite.
- Vous pouvez utiliser une action pour voir comme si vous portiez un *anneau de vision aux rayons X*. Vous pouvez mettre fin à cet effet par une action bonus.
- L'œil contient 8 charges. Vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 ou plusieurs charges pour lancer un des sorts suivants (DD des jets de sauvegarde 18) par son biais : *clairvoyance* (2 charges), *couronne du dément* (1 charge), *désintégration* (4 charges), *dominer un monstre* (5 charges) ou *mauvais œil* (4 charges). L'œil récupère 1d4+1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Chaque fois que vous lancez un sort par le biais de l'œil, il y a 5% de chances que Vecna arrache votre âme hors de votre corps, la dévore, puis prenne le contrôle de votre corps pour le manipuler tel une marionnette, tel un PNJ sous le contrôle du MD.

Propriétés de la main. Votre alignement change pour devenir neutre mauvais et vous bénéficiez des avantages suivants :

- Votre valeur de Force est de 20, à moins qu'elle ne soit déjà égale ou supérieure à 20.
- Toutes les attaques de sort au corps à corps que vous effectuez avec la main et toutes les attaques d'armes au corps à corps que vous effectuez avec une arme tenue par la main infligent 2d8 dégâts de froid supplémentaires en cas de réussite.
- La main contient 8 charges. Vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 ou plusieurs charges pour lancer un des sorts suivants (DD des jets de sauvegarde 18) par son biais : *doigt de mort* (5 charges), *sommeil* (1 charge), *lenteur* (2 charges) ou *téléportation* (3 charges). La main récupère 1d4+4 charges dépensées chaque jour à l'aube. Chaque fois que vous lancez un sort par le biais de la main, celle-ci vous lance un sort de *suggestion* (DD du jet de sauvegarde 18) et vous oblige à commettre un acte malveillant. La main pourrait vous obliger à accomplir un acte bien précis ou laisser libre court à votre imagination.

Propriétés de la main et de l'œil. Vous bénéficiez des avantages suivants si vous êtes harmonisé à la fois avec la main et l'œil :

- Vous êtes immunisé contre les maladies et le poison.
- L'utilisation de la vision aux rayons X conférée par l'œil ne vous inflige aucun épuisement.
- Vous sentez venir le danger et, à moins d'être neutralisé, vous ne pouvez plus être surpris.
- Si vous commencez votre tour avec au moins 1 point de vie, vous récupérez 1d10 points de vie.
- Si une créature est dotée d'un squelette, vous pouvez tenter de transformer ses os en gelée d'un simple contact avec la *main de Vecna*. Vous pouvez provoquer cette transformation en utilisant une action pour effectuer une attaque de corps à corps contre une créature à portée de votre



Orbe des dragons

Œil et main de Vecna

allonge et en appliquant votre bonus d'attaque au corps à corps avec les armes ou avec les sorts (vous choisissez). En cas d'attaque réussie, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 pour ne pas voir ses points de vie réduits à 0.
- Vous pouvez utiliser une action pour lancer le sort de *souhait*. Vous devez attendre que 30 jours se soient écoulés avant de pouvoir réutiliser cette propriété.

Destruction de l'œil et de la main. Si l'*œil de Vecna* et la *main de Vecna* sont tous deux greffés sur la même créature et que celle-ci est tuée par l'*épée de Kas*, l'œil et la main s'enflamment, tombent en cendres et sont détruits à jamais. Toutes autres tentatives pour détruire ces deux artefacts semblent fonctionner, mais ils réapparaissent dans l'un des nombreux caveaux secrets de Vecna, dans l'attente que quelqu'un les redécouvre.

L'orbe des dragons

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Il y a une éternité, sur le monde de Krynn, les elfes et les humains ont mené une guerre terrible contre les dragons maléfiques. Alors que le monde semblait condamné, les magiciens des tours de Haute Sorcellerie se sont réunis pour mettre en œuvre la plus importante de leur magie et forger les cinq *orbes des dragons* (ou *orbes draconiques*) afin de les aider à vaincre ces créatures. Ils ont emporté un orbe dans chacune des cinq tours et, là-bas, ils ont servi à mettre un terme rapide et victorieux à la guerre. Les magiciens les ont utilisés pour attirer à eux les dragons afin de les détruire ensuite à l'aide de leur puissante magie.

Les tours de Haute Sorcellerie sont tombées au fil du temps et les orbes ont été détruits ou sont devenus de simples légendes. Seuls trois d'entre eux ont survécu. Les siècles ont déformé et perverti leur magie et, même s'ils ont toujours pour principal objectif d'appeler à eux les dragons, ils confèrent également un contrôle précaire sur ces créatures.

Chaque orbe contient l'essence d'un dragon maléfique, une présence qui n'apprécie pas que l'on tente d'utiliser sa magie. Ceux qui manquent de personnalité peuvent devenir les esclaves d'un orbe.

Un orbe est un globe de cristal gravé de 25 centimètres de diamètre. Quand on l'utilise, il grossit pour atteindre un diamètre de 50 centimètres et on voit une brume tourbillonner à l'intérieur.

Si vous êtes harmonisé avec un orbe, vous pouvez utiliser une action pour scruter ses profondeurs brumeuses et prononcer son mot de commande. Vous devez ensuite effectuer un test de Charisme DD 15. En cas de réussite, vous contrôlez l'orbe aussi longtemps que vous êtes harmonisé avec lui. En cas d'échec, l'orbe vous charme aussi longtemps que vous êtes harmonisé avec lui.

Tant que vous êtes charmé par l'orbe, vous ne pouvez plus mettre volontairement fin à l'harmonisation qui vous unit à lui. L'orbe lance sur vous, et à volonté, une *suggestion* (DD du jet de sauvegarde 18) qui vous pousse à œuvrer dans le sens de ses maléfiques desseins. Les désirs de l'essence du dragon enfermée dans l'orbe peuvent être multiples et variés : annihiler un peuple spécifique, la faire sortir de l'orbe, répandre souffrance et douleur partout dans le monde, encourager le culte de Takhisis (le nom de Tiamat sur Krynn) ou tout autre objectif décidé par le MJ.

Propriétés aléatoires. Un *orbe des dragons* possède les propriétés suivantes à déterminer aléatoirement :

- 2 propriétés bénéfiques mineures
- 1 propriété néfaste mineure
- 1 propriété néfaste majeure

Sorts. L'orbe contient 7 charges et récupère 1d4+3 charges dépensées chaque jour à l'aube. Si vous contrôlez l'orbe, vous pouvez utiliser une action et dépenser 1 ou plusieurs charges pour lancer un des sorts suivants (DD des jets de sauvegarde 18) par son biais : *soin des blessures* (version de niveau 5, 3 charges), *lumière du jour* (1 charge), *protection contre la mort* (2 charges) ou *scrutation* (3 charges).

Vous pouvez également utiliser une action pour lancer le sort *détection de la magie* par le biais de l'orbe sans dépenser la moindre charge.

Appel des dragons. Tant que vous contrôlez l'orbe, vous pouvez utiliser une action pour que l'artefact émette un appel télépathique dans toutes les directions sur une distance de 60 kilomètres. Les dragons maléfiques à portée se sentent obligés d'emprunter l'itinéraire le plus court pour rejoindre l'orbe dès que possible. Les divinités des dragons, comme Tiamat, ne sont pas affectées par cet appel. Les dragons attirés vers un orbe peuvent vous en vouloir pour les avoir obligés à se déplacer contre leur volonté. Une fois cette propriété utilisée, vous devez attendre une heure avant de pouvoir la réutiliser.

Destruction d'un orbe. Un *orbe des dragons* paraît fragile mais rien ne peut en venir à bout, pas même les attaques et les souffles des dragons. Un sort de *désintégration* ou une frappe réussie avec une *arme magique +3* suffit néanmoins à détruire un orbe.

Les autres récompenses

Les aventuriers apprécient les trésors mais trouvent d'autres formes de récompenses tout aussi plaisantes. Cette section décrit diverses façons utilisées par les dieux, les monarques et autres influentes entités pour récompenser les personnages pour leurs exploits, notamment en leur octroyant des récompenses surnaturelles qui leur confèrent de nouvelles capacités mais aussi des titres, des terres et d'autres marques de prestige ou encore des avantages épiques réservés aux aventuriers de niveau 20.

Les récompenses surnaturelles

Une récompense surnaturelle est un don spécial offert par une entité ou une force dotée de grands pouvoirs magiques. Il existe deux formes de récompenses surnaturelles : les bénédictions et les charmes. Une bénédiction est généralement accordée par un dieu ou une entité quasi divine. Un charme est l'œuvre d'un esprit puissant, d'un antique site magique ou d'une créature capable d'actions légendaires. À la différence d'un objet magique, une récompense surnaturelle n'est pas un objet et ne requiert aucune harmonisation. Elle confère à un personnage une aptitude extraordinaire qui peut être utilisée une ou plusieurs fois.

Les bénédictions

Un personnage peut recevoir une bénédiction d'une divinité après avoir accompli un haut-fait véritablement capital : un accomplissement qui attire aussi bien l'attention des dieux que celle des mortels. Massacrer des saccageurs gnolls garantit rarement l'octroi d'une bénédiction, mais tuer le grand-prêtre de Tiamat avant qu'il ne parvienne à convoquer la Reine des dragons pourrait être une bonne occasion.

Une bénédiction est un don approprié pour récompenser l'un des accomplissements suivants :

- Restaurer le lieu de culte le plus sacré d'un dieu
- Déjouer un complot stupéfiant ourdi par les ennemis d'un dieu
- Aider le serviteur favori d'un dieu à accomplir une quête sacrée

Un aventurier peut recevoir une bénédiction avant de se lancer dans une quête périlleuse. Par exemple, un paladin pourrait en recevoir une avant de s'investir dans une quête consistant à tuer une effroyable liche responsable d'une peste magique se propageant dans toute une région.

Un personnage devrait recevoir une bénédiction qui lui est utile et les entités qui offrent un tel présent s'attendent parfois à ce que le bénéficiaire fasse quelque chose en retour. Un dieu octroie le plus souvent une bénédiction dans un but spécifique, tel que récupérer les restes d'un saint ou renverser un empire tyrannique. Le dieu pourrait révoquer la bénédiction d'un personnage si ce dernier ne parvient pas à atteindre ce but ou s'il agit à l'encontre de ce qu'on attend de lui.

Un personnage conserve définitivement les avantages d'une bénédiction ou seulement jusqu'à ce que le dieu qui la lui a octroyée la lui reprenne. Au contraire d'un objet magique, une telle bénédiction ne peut être réprimée par un *champ antimagie* ou un effet similaire.

La plupart des aventuriers ne reçoivent jamais ces bénédictions de toute leur vie. Il n'y a aucune limite au nombre de bénédictions que peut recevoir un personnage mais il devrait être extrêmement rare qu'un même personnage bénéficie de plusieurs bénédictions à la fois. De plus, un personnage ne peut bénéficier de plusieurs exemplaires d'une même bénédiction. Par exemple, un personnage ne peut bénéficier des avantages conférés par deux bénédictions de santé en même temps.

Vous trouverez ci-dessous des exemples de bénédictions. Le texte d'une bénédiction s'adresse à son bénéficiaire. Si vous décidez de créer davantage de bénédictions, pensez à ceci : une bénédiction typique reproduit les propriétés d'un objet merveilleux.

Bénédiction d'amélioration d'arme. Une des armes non-magiques en votre possession devient une *arme +1* à chaque fois que vous la maniez.

Bénédiction de cicatrisation. Cette bénédiction vous confère les avantages d'une *amulette de cicatrisation*.

Bénédiction de compréhension. Votre valeur de Sagesse augmente de 2, jusqu'à un maximum de 22.

Bénédiction de protection. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde.

Bénédiction de résistance à la magie. Vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Bénédiction de santé. Votre valeur de Constitution augmente de 2, jusqu'à un maximum de 22.

Bénédiction du Valhalla. Cette bénédiction vous confère le pouvoir de convoquer des esprits combattants, comme si vous aviez soufflé dans un *cor du Valhalla* en argent. Une fois cette bénédiction utilisée, vous devez attendre que 7 jours se soient écoulés avant de pouvoir la réutiliser.

Les charmes

Un charme est une récompense surnaturelle mineure qu'il est possible de recevoir de bien des façons. Par exemple, un magicien qui découvre un secret magique dans le grimoire d'un archimage décédé pourrait bénéficier de la magie d'un charme, tout comme un autre qui répond correctement à une énigme posée par un sphinx ou boit l'eau d'une fontaine magique. Les créatures légendaires, telles que les vénérables dragons d'or et les licornes, gratifient parfois leurs alliés d'un charme tandis que certains explorateurs se retrouvent investis de la magie d'un charme après avoir découvert un site depuis longtemps oublié et imprégné de magie primordiale.

Certains charmes ne servent qu'une seule fois, d'autres peuvent être utilisés un nombre défini de fois avant de disparaitre. Si un charme vous permet de lancer un sort, vous pouvez le lancer sans dépenser un emplacement de sort et sans fournir les éventuelles composantes (verbales, somatiques ou matérielles). Dans tous les cas, un charme ne peut être utilisé dans la zone d'effet d'un *champ antimagie* ou d'un effet similaire et les effets d'un charme sont affectés par les *dissipations de la magie* et effets similaires. Toutefois, seule une intervention divine ou un sort de *souhait* peut retirer définitivement un charme à une créature.

Vous trouverez ci-dessous des exemples de charmes. Le texte d'un charme s'adresse à son bénéficiaire. Un charme typique reproduit les effets d'une potion ou d'un sort ; vous pouvez donc facilement imaginer vos propres charmes, si vous le souhaitez.

Charme d'héroïsme. Ce charme vous permet de bénéficier des avantages d'une *potion d'héroïsme* par une action. Le charme disparaît une fois utilisé.

Charme de convocation d'animaux. Ce charme vous permet de lancer le sort *invoquer des animaux* (version de niveau 3) par une action. Le charme disparaît après trois utilisations.

Charme de légèreté. Ce charme vous confère les avantages d'un *anneau de légèreté* pendant 10 jours, après quoi le charme disparaît.

Charme de restauration. Ce charme contient 6 charges. Vous pouvez utiliser une action pour dépenser un certain nombre de ses charges et lancer un des sorts suivants : *restauration supérieure* (4 charges) ou *restauration mineure* (2 charges). Le charme disparaît une fois toutes ses charges dépensées.

Charme de vision dans le noir. Ce charme vous permet de lancer le sort de *vision dans le noir* par une action sans qu'aucune composante ne soit nécessaire. Le charme disparaît après trois utilisations.

Charme de vitalité. Ce charme vous permet de bénéficier des avantages d'une *potion de vitalité* par une action. Le charme disparaît une fois utilisé.

Charme du tueur. Une épée en votre possession devient une *tueuse de dragon* ou une *tueuse de géant* (au choix du MD) pendant les 9 prochains jours. Une fois ces 9 jours écoulés, le charme disparaît et l'arme redevient normale.

Les marques de prestige

C'est parfois le prestige reconnu dans tout un royaume qui constitue une récompense véritablement mémorable pour des aventuriers. Leurs aventures peuvent leur permettre de gagner en réputation et en pouvoir, de se faire des alliés et des ennemis et d'acquérir des titres qu'ils transmettront à leurs descendants. Certains seigneurs et dames ont commencé comme roturiers, se sont aventurés dans des endroits dangereux et se sont finalement faits un nom grâce à leurs exploits courageux.

Cette section décrit les marques de prestige les plus courantes que des aventuriers peuvent acquérir au cours d'une campagne. Ces marques sont souvent obtenues avec un trésor mais il est aussi possible d'en faire des récompenses autonomes.

Les lettres de recommandation

Quand l'or vient à manquer, le bienfaiteur des aventuriers peut leur remettre une lettre de recommandation au lieu d'une récompense monétaire. Une telle lettre est généralement rangé dans un joli porte-document, une boîte ou un étui à parchemins pour la protéger lors de son transport, et elle porte généralement la signature et le sceau de son rédacteur.

Une lettre de recommandation rédigée par un individu à la réputation irréprochable peut permettre aux aventuriers de rencontrer des PNJ qu'ils n'auraient probablement pas pu aborder par leurs propres moyens, comme un duc, un vice-roi ou une reine. De plus, la possession d'une telle lettre peut les aider à clarifier des « incompréhensions » avec les autorités locales qui pourraient, sinon, douter de leur parole.

La valeur d'une lettre de recommandation correspond à celle de la personne qui l'a rédigée et ne confère aucun avantage dans les régions où son rédacteur n'a aucune influence.

Les médailles

Même si elles sont faites en or ou dans d'autres matières précieuses, les médailles ont une valeur symbolique bien plus élevée aux yeux de ceux qui les octroient et qui en sont décorés.

Les médailles sont généralement octroyées par des personnalités politiques influentes pour récompenser les actes héroïques. Le port d'une telle médaille suffit habituellement à gagner le respect ce ceux qui connaissent sa signification.

À chaque médaille correspond un acte héroïque particulier. Le roi de Brélande (dans le monde de campagne d'Éberron) pourrait remettre une médaille royale du courage (qui a la forme d'un bouclier taillé dans le rubis et l'électrum) aux aventuriers qui ont défendu les citoyens du pays, alors que l'ours d'or du Brélande (une médaille d'or taillée en forme de tête d'ours stylisée, avec des pierres précieuses en guise d'yeux) pourrait être réservée aux aventuriers qui prouvent leur fidélité à la couronne du Brélande en mettant à jour et en déjouant un complot mis en œuvre pour mettre un terme au traité de Fort-Trône et relancer la Dernière Guerre.

Une médaille ne confère aucun avantage particulier en jeu à celui ou celle qui la porte mais elle peut avoir une influence sur les relations avec certains PNJ. Par exemple, un personnage qui exhibe avec fierté l'ours d'or du Brélande sera considéré comme un héros du peuple au sein du royaume du Brélande. À l'extérieur, la médaille a moins d'impact, sauf parmi les alliés du roi du Brélande.

Les parcelles de terre

C'est juste une parcelle de terre et elle est généralement accompagnée d'un document royal qui confirme que la terre a été offerte en récompense de certains services. Une telle terre reste habituellement la propriété d'un dirigeant local ou d'une institution régnante mais elle est cédée à un personnage en lui faisant comprendre qu'elle peut lui être retirée, surtout si sa loyauté est remise en question.

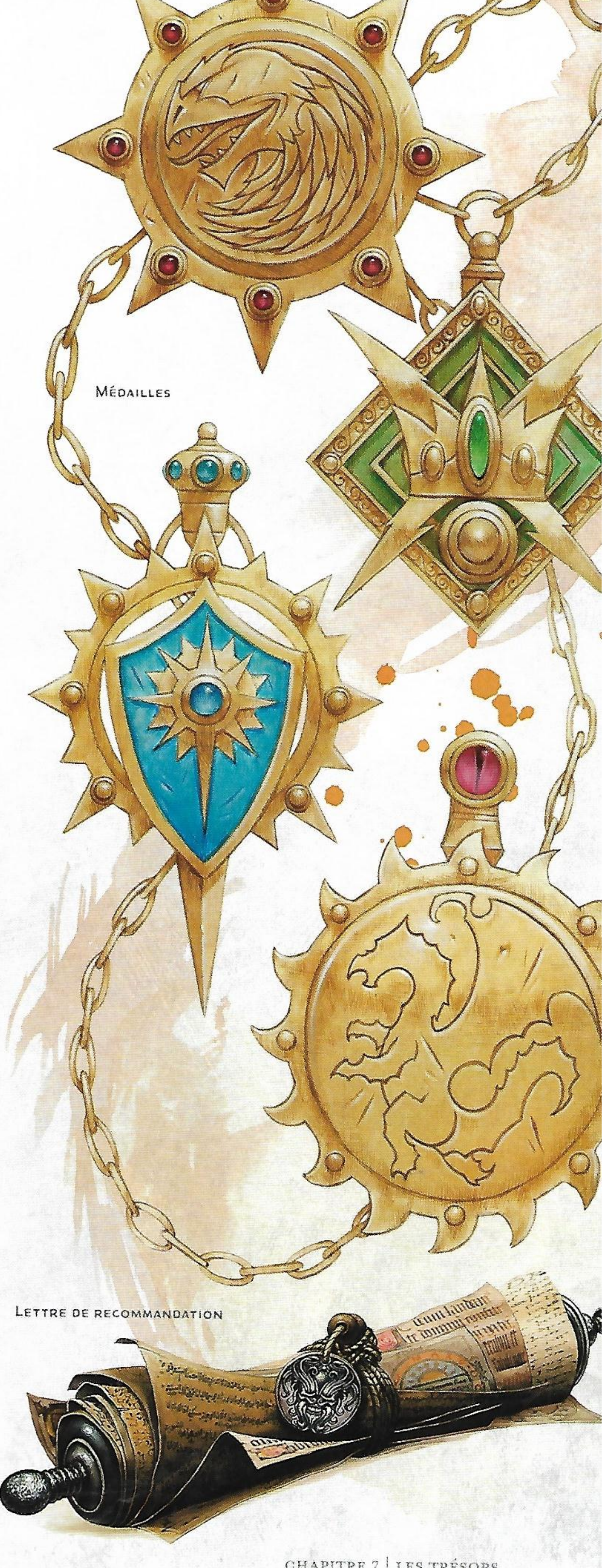
Une parcelle de terre suffisamment vaste peut déjà abriter une ou plusieurs fermes ou villages, auquel cas son propriétaire est nommé seigneur ou dame et doit se charger de la collecte des taxes, en plus de ses autres responsabilités.

Un personnage qui reçoit une parcelle de terre est libre d'y construire et on attend de lui qu'il la défende. Cette terre peut faire partie d'un héritage mais il ne pourra la vendre ou l'échanger sans la permission du souverain local ou de l'institution dirigeante.

Les parcelles de terre sont des récompenses appropriées pour les aventuriers en quête d'un endroit où s'installer ou bien pour ceux qui possèdent une famille ou sont personnellement investis dans la région.

Les faveurs spéciales

Certaines récompenses peuvent prendre la forme de faveurs que les personnages pourront réclamer ultérieurement. Les faveurs spéciales fonctionnent mieux quand les individus qui les octroient sont dignes de confiance. Un PNJ loyal bon ou loyal neutre fera tout son possible pour retourner une faveur promise le moment venu, sans bafouer les lois pour autant. Un PNJ loyal mauvais fera la même chose, mais seulement parce qu'un accord est un accord. Un PNJ neutre bon ou neutre pourrait s'acquitter de sa dette pour être à la hauteur de sa réputation. Un PNJ chaotique bon voudra se comporter correctement envers les aventuriers et leur rendra une faveur sans trop se soucier des risques personnellement encourus ou du respect des lois.



Médailles

Lettre de recommandation



Les droits spéciaux

Un individu puissant sur le plan politique peut récompenser les personnages en leur conférant des droits spéciaux généralement stipulés dans un document officiel. Par exemple, les personnages pourraient se voir conférer l'autorisation spéciale de port d'armes dans les endroits publiques, un permis de tuer les ennemis de la couronne ou le droit de négocier au nom du duc. Ils pourraient obtenir le droit d'exiger gîte et couvert dans tous les établissements d'une communauté particulière ou celui de désigner plusieurs miliciens locaux pour les assister en cas de besoin.

Les droits spéciaux restent effectifs jusqu'au moment précisé dans le document juridique et les aventuriers peuvent se les voir retirés s'ils en abusent.

Les places fortes

Une place forte est une récompense généralement donnée à des aventuriers aguerris faisant preuve d'une loyauté sans faille envers une personnalité politique ou une institution régnante puissante, tels qu'un roi, un ordre de chevalerie ou un conseil de magiciens. Une place forte est un édifice de n'importe quel type, depuis la tour fortifiée en plein cœur d'une cité jusqu'au fortin provincial situé dans une région frontalière. Les personnages peuvent régir l'endroit comme ils l'entendent mais la région dans laquelle il se trouve reste la propriété de la couronne ou du dirigeant local. Si jamais les personnages se montrent déloyaux ou indignes de cette récompense, on peut leur demander de céder la gestion de la place forte ou les obliger à le faire.

Pour améliorer cette récompense, l'individu qui confie la gestion d'une place forte peut également proposer de payer ses frais d'entretien pour une période d'un mois ou plus, après quoi les personnages doivent prendre en charge ces coûts supplémentaires. Référez-vous au chapitre 6 pour plus d'informations sur l'entretien d'une place forte.

Quelques alternatives aux avantages épiques

Vous pouvez décider d'octroyer une des récompenses suivantes à un personnage de niveau 20 au lieu de lui conférer un avantage épique. Ces deux options peuvent être données plus d'une fois en récompense à un même personnage.

Augmentation d'une valeur de caractéristique. Le personnage peut augmenter une de ses valeurs de caractéristique de 2 points ou augmenter deux de ses valeurs de caractéristique de 1 point chacune. Les valeurs de caractéristique peuvent désormais dépasser 20, jusqu'à un maximum de 30.

Nouveau don. Le personnage obtient un nouveau don choisi par le joueur mais ce choix est soumis à votre approbation.

Les titres

Une personnalité importante sur le plan politique a le pouvoir de remettre des titres. Un titre s'accompagne souvent d'une parcelle de terre (voir plus haut). Par exemple, un personnage pourrait se voir remettre le titre de comte de Fleuve-Tempête ou comtesse de Dun Fjord, ainsi qu'une parcelle de terre abritant une communauté ou la région du même nom.

Un personnage peut être détenteur de plusieurs titres sachant que, dans une société féodale, ces titres se transmettent (ou se répartissent) de génération en génération. On attend d'un personnage qu'il agisse en accord avec son titre. Les titres peuvent être retirés par décret si le dirigeant local ou l'institution régnante a toutes les raisons de remettre en question la loyauté ou les compétences du personnage titré.

L'entraînement

Un entraînement spécial peut être proposé à un personnage à la place d'une récompense monétaire. Ce type de proposition est peu courant et donc grandement apprécié. Elle suppose l'existence d'un formateur talentueux, peut-être un aventurier ou un champion à la retraite qui souhaite servir de mentor. Le formateur pourrait être un magicien solitaire ou un

ensorceleur hautain qui doit une faveur à la reine, le chevalier à la tête de la garde du roi, le chef d'un puissant cercle de druides, un moine excentrique qui vit dans une pagode isolée au sommet d'une montagne, un chef barbare, un sorcier qui fait office de voyant auprès de nomades ou un barde tête en l'air dont les œuvres et la poésie sont connues dans toute la région.

Un personnage qui accepte une récompense sous forme d'entraînement doit passer une période d'intermède avec le formateur (voir le chapitre 6 pour plus d'informations sur les activités d'intermède). En échange, le personnage bénéficiera d'un avantage spécial. Voici quelques propositions d'avantages conférés par un entraînement :

- Le personnage obtient de l'inspiration chaque jour à l'aube pendant 1d4+6 jours.
- Le personnage obtient la maîtrise d'une compétence.
- Le personnage gagne un don.

Les avantages épiques

Un avantage épique est un pouvoir spécial que seuls les personnages de niveau 20 peuvent obtenir. Les personnages de ce niveau obtiennent ces avantages uniquement s'ils le veulent et seulement aux moments qui vous semblent appropriés. Les avantages épiques sont des récompenses qu'il vaut mieux octroyer quand les personnages terminent une quête majeure ou accomplissent un exploit particulièrement remarquable. Un personnage peut obtenir un avantage épique après avoir détruit un artefact maléfique, après avoir défait un vénérable dragon ou après avoir repoussé une invasion surgie des plans extérieurs.

Les avantages épiques peuvent également faire office de progrès particuliers, comme un moyen d'offrir un plus grand pouvoir à des personnages qui ne peuvent plus progresser en termes de niveaux. Grâce à cette approche, vous pourriez récompenser les personnages en leur donnant un avantage épique chacun, pour chaque tranche de 30 000 PX accumulée au-delà de 355 000 PX.

C'est vous qui choisissez quel avantage épique obtient un personnage. Dans l'idéal, l'avantage choisi doit s'avérer utile lors de ses prochaines aventures. Vous pouvez autoriser un joueur à choisir un avantage pour son personnage, mais ce choix est soumis à votre approbation.

Quel que soit l'avantage obtenu par un personnage, réfléchissez à la place qu'il occupe dans votre histoire et dans votre monde. Nombre de ces avantages sont extraordinaires et représentent la lente ascension d'un personnage vers le stade proche du demi-dieu. L'acquisition d'un avantage peut transformer de manière visible un personnage. Par exemple, les yeux d'un personnage doté de l'avantage de vision parfaite pourraient se mettre à luire lorsqu'il ressent une émotion forte tandis que des particules de lumière pourraient tournoyer autour de la tête d'un personnage doté de l'avantage de haute magie. Décidez également de la façon dont un avantage se manifeste pour la première fois. Apparaît-il de manière spontanée et mystérieuse ? Ou est-ce qu'une entité cosmique se manifeste pour l'accorder à l'heureux élu ? Un tel événement peut aboutir à un grand moment de jeu lors d'une aventure.

Le texte d'un avantage s'adresse à son bénéficiaire. Sauf indication contraire, un personnage ne peut obtenir plusieurs fois un même avantage.

Avantage d'attaque irrésistible

Vous ignorez les résistances dont les autres créatures bénéficient contre les dégâts.

Avantage d'immortalité

Vous ne vieillissez plus. Vous êtes immunisé contre tous les effets de vieillissement et vous ne pouvez plus mourir de vieillesse.



Avantage d'incantation rapide
Choisissez un de vos sorts de niveau 1 à 3 avec un temps d'incantation d'une action. Vous pouvez désormais lancer ce sort par une action bonus.

Avantage d'invincibilité
Quand vous subissez des dégâts, quelle que soit leur source, vous pouvez les réduire à 0. Une fois cet avantage utilisé, vous devez attendre la fin d'une période de court repos avant de pouvoir le réutiliser.

Avantage de chance
Vous pouvez ajouter un d10 à un test de caractéristique, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde que vous effectuez. Une fois cet avantage utilisé, vous devez attendre la fin d'une période de court repos avant de pouvoir le réutiliser.

Avantage de déplacement dimensionnel
Par une action, vous pouvez lancer le sort *pas brumeux* sans avoir à utiliser ni emplacement de sort, ni composantes. Une fois cet avantage utilisé, vous devez attendre la fin d'une période de court repos pour pouvoir le réutiliser.

Avantage de discrétion suprême
Vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Dextérité (Discrétion). De plus, on ne peut plus vous détecter ni vous viser avec des sorts de divination, y compris avec des capteurs de scrutation magiques.

Avantage de haute magie
Vous obtenez un emplacement de sort de niveau 9, à condition que vous en ayez déjà un.

Avantage de l'affranchi
Vous êtes avantagé lors des tests de caractéristique effectués pour résister à l'état empoigné. De plus, vous pouvez utiliser une action pour échapper automatiquement à une empoignade ou vous libérer d'entraves, quelle que soit leur nature.

Avantage de l'âme ardente
Vous êtes immunisé contre les dégâts de feu. Vous pouvez également lancer *mains brûlantes* (DD des jets de sauvegarde 15) à volonté sans qu'aucun emplacement de sort ni composantes ne soient nécessaires.

Avantage de l'élu des tempêtes
Vous êtes immunisé contre les dégâts de foudre et de tonnerre. Vous pouvez également lancer le sort *vague tonnante* (DD des jets de sauvegarde 15) à volonté sans qu'aucun emplacement de sort ni composantes ne soient nécessaires.

Avantage de l'esprit nocturne
Tant que vous vous trouvez dans une zone faiblement éclairée ou plongée dans les ténèbres, vous pouvez vous rendre invisible par une action. Vous restez invisible jusqu'au moment où vous effectuez une action ou une réaction.

Avantage de maîtrise des compétences
Vous obtenez la maîtrise de toutes les compétences.

Avantage de maîtrise magique
Choisissez un sort d'ensorceleur, de magicien ou de sorcier de niveau 1 que vous savez lancer. Vous pouvez désormais le lancer à son plus bas niveau sans dépenser un emplacement de sort.

Avantage de mémoire magique
Vous pouvez lancer un sort que vous connaissez ou que vous avez préparé sans dépenser un emplacement de sort. Une fois ceci fait, vous devez attendre la fin d'une période de long repos pour pouvoir réutiliser cet avantage.

Avantage de parfaite santé
Vous êtes immunisé contre toutes les maladies et poisons et vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde de Constitution.

Avantage de prouesse martiale
Quand vous ratez une attaque d'arme au corps à corps, vous pouvez transformer cet échec en réussite. Une fois cet avantage utilisé, vous devez attendre la fin d'une période de court repos avant de pouvoir le réutiliser.

Avantage de récupération
Vous pouvez utiliser une action bonus pour récupérer un nombre de points de vie égal à la moitié de votre total maximum de points de vie. Une fois cet avantage utilisé, vous devez attendre la fin d'une période de court repos avant de pouvoir le réutiliser.

Avantage de résistance à la magie
Vous êtes avantagé lors des jets de sauvegarde effectués contre les sorts et autres effets magiques.

Avantage de résistance
Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par les armes non-magiques.

Avantage de tir infaillible
Vous pouvez vous octroyer un bonus de +20 à un jet d'attaque à distance que vous effectuez. Une fois cet avantage utilisé, vous devez attendre la fin d'une période de court repos avant de pouvoir le réutiliser.

Avantage de vigueur
Vous gagnez 40 points de vie qui viennent s'ajouter à votre total maximum.

Avantage de vision parfaite
Vous obtenez la vision parfaite jusqu'à 18 mètres.

Avantage de vitesse
Votre vitesse au sol augmente de 9 mètres. De plus, vous pouvez utiliser une action bonus pour effectuer l'action se précipiter ou se désengager. Une fois ceci fait, vous devez attendre la fin d'une période de court repos pour pouvoir le refaire.

Avantage de voyage planaire
Quand vous obtenez cet avantage, choisissez un plan d'existence autre que le plan matériel. Vous pouvez alors utiliser une action pour lancer le sort *changement de plan* (aucun emplacement de sort ni composante n'est nécessaire), en vous ciblant vous-même, pour voyager vers le plan choisi ou depuis ce plan vers le plan matériel. Une fois cet avantage utilisé, vous devez attendre la fin d'une période de court repos avant de pouvoir le réutiliser.

Avantage du destin
Quand une créature située à 18 mètres ou moins de vous dans votre champ de vision effectue un test de caractéristique, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde, vous pouvez lancer un d10 et appliquer le résultat en bonus ou malus au jet. Une fois cet avantage utilisé, vous devez attendre la fin d'une période de court repos avant de pouvoir le réutiliser.

3E PARTIE

Le maître des règles





Chapitre 8 : Diriger une partie



Les règles permettent à tout le monde de s'amuser, aux joueurs comme au maître du donjon. Elles doivent être à votre service et non l'inverse. Il y a les règles du jeu et les règles de la table à laquelle on joue. Par exemple, les joueurs doivent savoir ce qui se passe quand l'un d'eux rate une session. Ils doivent savoir s'il faut apporter des figurines, si vous utilisez des règles spéciales et que faire si le dé est cassé (c'est-à-dire s'il atterrit de biais, sans qu'on sache vraiment quelle face lire). Voici, entre autres, ce que nous allons traiter dans ce chapitre.

Les règles de la table

Dans l'idéal, les joueurs viennent à la table avec un même objectif : s'amuser tous ensemble. Cette section offre quelques recommandations pour élaborer des règles de tablée vous permettant d'atteindre ce but. Voici quelques fondamentaux.

Encouragez le respect. Ne laissez pas les conflits personnels polluer la table de jeu et ne laissez pas un désaccord dégénérer au point de susciter des rancœurs. Ne touchez pas aux dés des autres s'ils sont chatouilleux à ce sujet.

Éviter les distractions. Éteignez la télévision et coupez les jeux vidéo. Si vous avez de jeunes enfants, engagez une babysitter. En réduisant les sources de distraction, vous aidez les joueurs à rester dans la peau de leur personnage et à profiter de l'histoire. Vous pouvez tout à fait laisser des joueurs quitter un instant la table et revenir mais certains groupes préfèrent les pauses planifiées.

Pensez aux en-cas. Décidez qui apporte à manger et à boire avant la session de jeu. Les joueurs peuvent généralement s'en charger.

Les discussions à la table

Exprimez clairement la manière dont vous compter voir les joueurs s'exprimer à la table :

- Soyez clair quant à savoir qui parle : le personnage ou son joueur (qui n'est alors plus dans la peau de son personnage).
- Annoncez clairement ce que vous pensez d'un joueur qui partage des informations que son personnage ne possède pas ou qu'il est incapable de transmettre car inconscient, mort ou trop éloigné.
- Acceptez-vous qu'un joueur revienne sur ses décisions quant aux actions de son personnage ?

Les lancers de dé

Posez les règles du lancer de dé. Pour commencer, faites lancer à la vue de tous. Si vous voyez un joueur lancer le dé et le cacher avant que les autres aient pu le voir, encouragez-le à se montrer moins secret.

Quand le dé tombe par terre, est-ce que vous tenez compte de son résultat ou est-ce que vous le faites relancer ? Quand il tombe en déséquilibre contre un livre, enlevez-vous le livre pour voir sur quelle face il tombe ou le faites-vous relancer ?

Et vous, le MD ? Faites-vous vos jets à la vue de tous ou en secret derrière votre écran de MD ? Réfléchissez aux éléments suivants :

- Si vous lancez le dé devant les joueurs, ils savent que vous êtes impartial et que vous ne truquez pas les jets.
- Mais si vous lancez le dé derrière un écran, ils ignorent la force de leurs adversaires : si un monstre les touche tout le temps, est-ce parce qu'il est d'un *niveau bien supérieur* au leur ou parce que vous avez obtenu une série de bons résultats aux dés ?
- En lançant les dés derrière un écran, vous pouvez piper les résultats au besoin. Si deux coups critiques d'affilée tueraient un personnage, vous pouvez changer le second en coup normal ou même en échec. Cependant, ne modifiez pas trop souvent les résultats des dés et ne laissez personne remarquer quand vous le faites, sans quoi vos joueurs penseront que leurs personnages ne courent aucun danger ou, pire, que vous avez des chouchous.
- Un jet derrière un écran aide à préserver le mystère. Par exemple, si les joueurs pensent que quelqu'un d'invisible se cache non loin et font des tests de Sagesse (Perception), vous devriez faire le jet derrière l'écran, même s'il n'y a personne, afin que les joueurs pensent qu'il y a bel et bien une créature invisible. Veillez cependant à ne pas abuser de cette astuce.
- Vous pouvez décider de faire un jet à la place d'un joueur parce que vous ne voulez pas qu'il sache s'il a obtenu un résultat élevé au test ou non. Par exemple, si un joueur soupçonne la baronne d'être sous l'effet d'un charme et veut faire un test de Sagesse (Perspicacité), vous pouvez faire le jet en secret à sa place. S'il avait lancé le dé et obtenu un résultat élevé sans que son personnage ne remarque quoi que ce soit d'anormal, il aurait été quasiment certain que la baronne n'était pas charmée, tandis qu'avec un résultat modeste, le fait de ne rien remarquer n'aurait pas eu une signification aussi certaine. Le jet secret permet de préserver l'incertitude.

Les jets d'attaque et de dégâts

Les joueurs ont l'habitude de lancer d'abord le dé pour l'attaque, ensuite pour les dégâts, ceci dit, l'action tournera un peu plus vite à la table s'ils font les deux jets en même temps.

Les discussions sur les points de règle

Vous devrez peut-être instaurer une certaine politique quant aux discussions traitant des règles autour de la table de jeu. Certains groupes n'hésitent pas à mettre le jeu en pause le temps de s'accorder sur les différentes interprétations d'une règle, d'autres préfèrent laisser le MD trancher et continuer l'action. Si vous ne vous attardez pas sur un problème de règle en cours de partie, prenez-en note (ou chargez un joueur de le faire) et occupez-vous de ce problème plus tard.

Les réflexions de métajeu

Les réflexions de métajeu impliquent de réfléchir au jeu en tant que *jeu*. Un peu comme lorsque le personnage d'un film sait qu'il est dans un film et se comporte donc en fonction. Par exemple, un joueur peut annoncer « Le MD nous balancerait pas un monstre aussi puissant ! » ou encore « Le texte descriptif passe du temps sur cette porte, on devrait l'examiner encore ! »

Découragez la réflexion métajeu en rappelant gentiment au joueur : « Mais qu'est-ce que ton *personnage* pense ? » Vous pouvez aussi éviter le métajeu en mettant les personnages dans des situations difficiles qui les obligent à négocier ou se replier pour survivre.

Les joueurs absents

Comment gérer le personnage d'un joueur absent ? Vous avez trois options :

- Faire jouer son personnage par un autre joueur qui devra s'efforcer de le garder en vie et d'utiliser sagement ses ressources.
- Jouer vous-même le personnage. C'est une charge supplémentaire mais cela peut fonctionner.
- Décider que le personnage n'est pas là. Inventez une bonne raison pour expliquer qu'il rate l'aventure, peut-être en le cantonnant au village ou en lui faisant poursuivre une activité d'intermède. Laissez-lui un moyen de rejoindre le groupe quand son joueur revient.
- Laisser le personnage passer à l'arrière-plan. Cela demande à tout le monde de prendre un peu de recul par rapport au monde du jeu et de mettre de côté son scepticisme mais c'est probablement la solution la plus simple. Vous faites comme si le personnage n'était pas là mais vous ne prenez pas la peine de justifier cette absence à l'intérieur du jeu. Les monstres ne l'attaquent pas et il leur retourne la faveur. Quand le joueur revient, son personnage reprend sa place dans le groupe comme si de rien n'était.

Les petits groupes

La plupart du temps, chaque joueur dirige un seul personnage. C'est ainsi que le jeu fonctionne le mieux, sans surcharger qui que ce soit. Mais si votre groupe est trop restreint, les joueurs peuvent contrôler plusieurs personnages. Ou vous pouvez compléter leurs rangs avec des suivants PJN, en utilisant les conseils donnés dans le chapitre 4 « La création de personnages non-joueurs ». Vous pouvez aussi rendre les personnages plus résistants grâce à l'option appelée les pics de guérison du chapitre 9 « L'atelier du maître du donjon ».

Si un joueur rechigne, ne l'obligez pas à jouer plusieurs personnages et ne faites pas de favoritisme en autorisant seulement un joueur à le faire. Si un personnage sert de mentor à l'autre, le joueur peut se concentrer sur le roleplay du premier seulement, sinon, les joueurs risquent de se retrouver à se parler à eux-même pour incarner une conversation entre les deux ou éviter complètement le roleplay.

C'est parfois une bonne idée que de diriger plusieurs personnages si la campagne comporte une série continue de périls et un taux de mortalité très élevé. Si le groupe est d'accord, laissez à chacun un ou deux personnages supplémentaires à portée de main, prêts à entrer en lice si leur personnage actuel venait à décéder, ces renforts gagnant un niveau à chaque fois que le personnage actif en gagne un.

Les nouveaux joueurs

Quand un nouveau joueur rejoint la campagne, autorisez-le à créer un personnage d'un niveau égal à celui du membre de plus bas niveau déjà présent dans le groupe, sauf s'il ignore tout des règles de D&D. Dans ce cas, il vaut mieux qu'il commence avec un personnage de niveau 1. Si le reste du groupe est d'un niveau bien supérieur, vous pouvez envisager une courte pause dans la campagne pour que les autres joueurs incarnent un personnage de niveau 1 pour quelques sessions, le temps que le nouveau-venu apprennent les ficelles du métier.

- Parfois, il est difficile d'intégrer un nouveau personnage, notamment si le groupe est au beau milieu d'une aventure. Voici quelques idées pour vous faciliter la tâche :
- Le nouveau personnage est un ami ou un parent de l'un des aventuriers et il les cherchait.
- Le nouveau personnage est un prisonnier des créatures que les autres personnages combattent. Quand ces derniers le sauvent, il se joint à eux.
- Le nouveau personnage est le seul survivant d'un autre groupe d'aventuriers.

Le rôle des dés

Les dés sont des arbitres impartiaux. Ils décident de l'issue d'une action sans faire de favoritisme et sans que l'on puisse leur prêter la moindre motivation de la part du MD. À vous de décider dans quelle mesure les utiliser.

Compter sur les jets

Certains MD comptent sur les dés pour tout ou presque. Dès qu'un personnage se lance dans quelque chose, ce MD demande un test contre un DD de son choix. Si vous optez pour ce style de jeu, vous ne pourrez pas compter sur la certitude qu'un personnage réussisse ou rate son jet pour faire évoluer l'action dans une direction donnée. Vous devez donc être prêt à improviser et à réagir à tout changement de situation.

Si vous comptez sur les dés, vos joueurs ont l'impression que tout est possible. Évidemment, il est peu probable que le halfelin réussisse à sauter sur le dos de l'ogre, lui mettre un sac sur la tête et bondir à l'abri, mais il peut y parvenir avec un peu de chance au dé...

Le mauvais côté de cette approche, c'est qu'elle peut réduire le roleplay si les joueurs ont l'impression que ce sont les résultats des dés plus que leurs décisions et leur interprétation des personnages qui décident de leur succès.

Ignorer les dés

Une autre approche du jeu consiste à éviter autant que possible le recours aux dés. Certains MD les utilisent uniquement lors des combats et déterminent la réussite ou l'échec des autres situations comme bon leur semble.

Dans ce cas, le MD décide du succès ou de l'échec d'un plan ou d'une action en fonction de la manière dont les joueurs exposent leur cas, s'ils se montrent assez rigoureux ou créatifs, ou selon d'autres facteurs. Par exemple, les joueurs peuvent décrire comment leurs personnages fouillent une pièce en quête d'une porte dérobée, en expliquant comment ils sondent un mur en tapotant dessus et essaient de tourner toutes les appliques des torches pour trouver le mécanisme d'ouverture de la porte. Cette description minutieuse peut suffire à convaincre le MD qu'ils ont trouvé la porte secrète sans avoir à faire de test de caractéristique.

Cette approche récompense la créativité des joueurs en les encourageant à réfléchir à la situation que vous avez décrite pour trouver une solution plutôt que de regarder directement leur feuille de personnage ou les pouvoirs spéciaux de leurs aventuriers. L'inconvénient, c'est qu'aucun MD n'est complètement neutre et qu'il risque donc de favoriser certains joueurs ou certaines méthodes, ou même d'aller à l'encontre d'une bonne idée si elle entraîne le jeu dans une direction qu'il n'apprécie pas. Cette approche peut aussi ralentir le jeu si le MD s'attend à ce que les personnages surmontent un obstacle d'une manière donnée et attend qu'ils effectuent l'action qu'il estime « correcte ».

Le juste milieu

De nombreux MD préfèrent mélanger les deux approches. En trouvant un équilibre entre les jets de dés et les

décisions personnelles sur le succès d'une action, vous encouragez vos joueurs à trouver un équilibre entre se reposer sur les bonus et capacités et faire attention au monde qui les entoure et s'y immerger.

N'oubliez pas que ce ne sont pas les dés qui animent la partie, c'est vous, eux fonctionnent comme les règles : ce sont des outils pour vous aider à faire avancer l'action. Vous pouvez toujours décider qu'un joueur réussit automatiquement son action. Vous pouvez aussi conférer un avantage à un personnage sur un test de caractéristique et réduire ainsi les risques qu'un mauvais jet ruine les plans des joueurs. De même, si leur plan est complètement bancal ou si les circonstances sont extrêmement défavorables, ce qui aurait dû être une tâche aisée peut se transformer en impossibilité ou au moins se traduire par un désavantage.



L'utilisation des valeurs de caractéristique

Quand un joueur veut faire quelque chose, il vaut souvent mieux le laisser réussir sans faire de jet ni se référer aux valeurs de caractéristiques de son personnage. Par exemple, un personnage n'a normalement pas besoin de faire un test de Dextérité pour traverser une salle vide ni un test de Charisme pour commander une chope de bière. Demandez un jet uniquement si un échec peut avoir des conséquences notables.

Quand vous vous demandez si le joueur doit faire un jet, posez-vous les deux questions suivantes :

- Est-ce que la tâche est si simple, si incapable de générer des conflits ou du stress qu'elle n'a aucune chance de se solder par un échec ?
- Est-ce que la tâche est si inappropriée ou impossible qu'elle n'a aucune chance de réussir (comme quand quelqu'un essaie de toucher la lune en tirant une flèche) ?

Si vous répondez à ces deux questions par un « non », alors il convient de faire un jet. Les sections suivantes offrent des conseils pour savoir s'il vaut mieux demander un test de caractéristique ou un jet d'attaque ou de sauvegarde, comment estimer le DD, quand utiliser les avantages et les désavantages, etc.

Les tests de caractéristique

Le test de caractéristique permet de voir si un personnage réussit la tâche qu'il s'est fixée. Le *Player's Handbook* présente des exemples quant à l'utilisation de chaque caractéristique. La table Les tests de caractéristique résume ceci pour plus de simplicité.

Les tests de caractéristiques répétés

Parfois, un personnage rate un test de caractéristique et veut recommencer. Parfois, il est tout à fait libre de le faire, cela lui coûte seulement du temps. S'il dispose d'assez de temps et de tentatives, il devrait finir par réussir. Pour accélérer les choses, vous pouvez partir du principe qu'un personnage qui passe dix fois plus de temps que nécessaire à accomplir une tâche y parvient automatiquement. Cependant, une tâche impossible le reste, quel que soit le temps que le personnage lui consacre.

Les tests de caractéristique

Caractéristique	Sert pour...	Exemple d'utilisation
Force	Force physique et athlétisme	Enfoncer une porte, déplacer un rocher, utiliser une pique pour bloquer une porte
Dextérité	Agilité, réflexes et équilibre	Passer discrètement près d'un garde, marcher sur une corniche étroite, se libérer de chaînes
Constitution	Endurance et santé	Résister à un marathon, attraper un métal brûlant sans le lâcher, remporter un concours de boisson
Intelligence	Mémoire et raisonnement	Se souvenir d'une information, reconnaître l'importance d'un indice, décoder un message crypté
Sagesse	Perception et force de volonté	Repérer une créature dissimulée, déceler le mensonge dans l'attitude de quelqu'un
Charisme	Influence sociale et confiance en soi	Persuader une créature de faire quelque chose, intimider une foule, mentir de manière convaincante

Il arrive qu'un échec au test de caractéristique empêche le personnage de refaire le même. Par exemple, si un roublard tente de persuader un garde de la ville que ses compagnons et lui-même sont des agents du roi sous couverture et qu'il perd le test Charisme (Tromperie) opposé à celui de Sagesse (Perspicacité) du garde, il ne pourra pas essayer de lui faire croire de nouveau à ce même mensonge. Les personnages devront trouver un autre moyen de passer devant le garde ou tenter le même test auprès d'un autre garde devant une autre porte de la ville. Cependant, vous pouvez décider que cet échec initial complique les tests suivants.

Les tests opposés

Une opposition est un test de caractéristique qui oppose deux créatures. Vous devez y recourir quand un personnage tente de saboter directement les efforts d'autrui ou de s'y opposer directement. Dans ce cas, on compare les tests de caractéristique des deux créatures entre eux et non avec un DD.

Quand vous demandez un test d'opposition, vous choisissez la caractéristique à utiliser pour chaque parti, qu'ils utilisent les mêmes ou recourent à des caractéristiques différentes faites pour se contrer. Par exemple, quand une créature tente de se dissimuler aux yeux d'une autre, elles vont se livrer à une opposition Dextérité/Sagesse. Mais si deux créatures se livrent à une lutte à mains nues ou si l'une tient une porte fermée tandis que l'autre tente de l'ouvrir, elles utilisent toutes deux la Force.

Les jets d'attaque

Demandez un jet d'attaque quand une créature tente de frapper une créature ou un objet lors d'une attaque, en particulier si cette attaque risque d'être déviée par une armure ou un bouclier ou par l'abri qu'offre un objet. Vous pouvez aussi utiliser les jets d'attaque pour résoudre une activité autre qu'un combat, telle qu'un concours d'archerie ou une partie de fléchettes.

Les jets de sauvegarde

Un jet de sauvegarde est une réaction instantanée face à un effet néfaste et ne s'effectue quasiment jamais par choix. Un jet de sauvegarde s'applique principalement quand il arrive quelque chose de négatif à un personnage et qu'il a une chance d'éviter cela. Un test de caractéristique est une chose qu'un personnage entreprend par choix, de manière active, alors que le jet de sauvegarde est une réaction-éclair face à l'activité de quelqu'un ou quelque chose d'autre.

La plupart du temps, un jet de sauvegarde s'effectue quand un effet le demande (suite à un sort, l'aptitude d'un monstre ou un piège par exemple). C'est cet effet qui vous indique quel jet de sauvegarde effectuer et contre quel DD.

D'autres fois, une situation exige clairement un jet de sauvegarde, surtout quand un personnage est soumis à un effet nocif qu'il ne peut pas atténuer avec son armure ou son bouclier. Dans ce cas, à vous de choisir la caractéristique concernée, la table Les jets de sauvegarde vous offrant quelques suggestions.

Test d'Intelligence vs test de Sagesse

Si vous avez du mal à choisir entre un test d'Intelligence ou de Sagesse pour déterminer si un personnage a remarqué quelque chose, réfléchissez-y en vous demandant ce qu'implique une valeur très haute ou une très basse dans ces deux caractéristiques vis-à-vis de la situation.

Un personnage doté d'une grande Sagesse mais d'une Intelligence très limitée est conscient de tout ce qui l'entoure mais il a du mal à interpréter les choses. Il peut tout à fait repérer une section de mur plus propre que les autres, très poussiéreuses, sans en déduire qu'elle indique l'emplacement d'une porte secrète.

Au contraire, un personnage doté d'une grande Intelligence mais d'une faible Sagesse sera sûrement malin mais étourdi. Il risque fort de ne pas remarquer la section de mur propre, mais si on la lui indique, il comprendra immédiatement pourquoi elle est dépourvue de poussière.

Un test de Sagesse permet au personnage de percevoir ce qui l'entoure (ici que le mur est propre) tandis que le test d'Intelligence explique pourquoi les choses sont ainsi (il y a sûrement une porte dérobée).

Les jets de sauvegarde

Caractéristique	Sert à...
Force	S'opposer à une force qui tente de vous déplacer ou de vous immobiliser physiquement.
Dextérité	Esquiver un effet néfaste.
Constitution	Supporter une maladie, un empoisonnement ou un autre danger sapant les forces vitales.
Intelligence	Percer à jour certaines illusions et détourner des assauts mentaux auxquels on peut résister grâce à la logique, une bonne mémoire ou les deux.
Sagesse	Résister à des effets capables de charmer, de terroriser ou de briser la force de volonté.
Charisme	Résister à des effets, comme la possession, qui supplantent votre personnalité ou vous projettent sur un autre plan d'existence.

Le degré de difficulté

C'est à vous de déterminer le degré de difficulté d'un test de caractéristique ou d'un jet de sauvegarde quand les règles ou l'aventure ne le mentionnent pas. Parfois, vous voudrez même changer un DD donné. Demandez-vous alors quelle est la difficulté de la tâche et choisissez le DD associé dans la table DD types.

DD types

Tâche	DD	Tâche	DD
Très facile	5	Difficile	20
Facile	10	Très difficile	25
Classique	15	Presque impossible	30

Les nombres associés à ces catégories sont faits pour que vous les reteniez facilement, afin que vous n'ayez à vous référer à ce livre à chaque fois que vous avez à définir un DD. Voici quelques conseils pour utiliser les diverses catégories de DD lors de vos parties.

Si vous décidez qu'il faut faire un test de caractéristique, c'est probablement que la tâche à accomplir n'est pas **très facile**. La plupart des gens ont peu de chances de rater une tâche DD 5. À moins que les circonstances ne soient exceptionnelles, un personnage réussit ce genre de chose sans avoir besoin de faire un test.

Demandez-vous ensuite « Cette tâche est-elle facile, classique ou difficile ? » Si vous vous contentez d'utiliser des DD de 10, 15 et 20, votre partie se déroulera très bien. N'oubliez pas qu'un personnage doté d'une valeur de 10 dans une caractéristique et sans maîtrise réussit une tâche **facile** 50% du temps. Une tâche **classique** demande une valeur

plus élevée ou une maîtrise pour égaler ces chances de succès tandis qu'une tâche **difficile** exige les deux, avec une bonne dose de chance au d20 en plus.

Si vous vous dites « cette tâche est particulièrement difficile », vous pouvez utiliser un DD plus élevé mais restez prudent et tenez compte du niveau des personnages. Une tâche DD 25 est **très difficile** pour des personnages de bas niveau mais plus accessible pour des personnages de niveau 10 ou plus. Un test DD 30 est **presque impossible** pour la plupart des personnages de bas niveau tandis qu'un personnage de niveau 20 doté d'une maîtrise et d'une valeur de caractéristique appropriée de 20 devra tout de même faire 19 ou 20 au dé.

Variante : le succès automatique

Parfois, le côté aléatoire du jet de dé mène à des résultats ridicules. Disons qu'il faille réussir un test de Force DD 15 pour enfoncer une porte. Un guerrier doté d'une Force de 20 peut très bien s'acharner en vain dessus à cause de mauvais jets tandis que le roublard doué d'une Force de 10 sort un 20 naturel et arrache la porte de ses gonds.

Si ce genre de situation vous agace, vous pouvez accorder une réussite automatique à certains tests. Quand vous utilisez cette règle optionnelle, si le DD d'un test de caractéristique est égal ou inférieur à la valeur de caractéristique concernée du personnage –5, ce personnage réussit automatiquement le test. Dans l'exemple précédent, le guerrier enfonce donc automatiquement la porte. Cette règle ne s'applique pas lors des tests opposés, pas plus qu'aux jets de sauvegarde et jets d'attaque.

La maîtrise d'une compétence ou d'un outil peut aussi accorder un succès automatique. Si le bonus de maîtrise s'applique au test de caractéristique du personnage, ce dernier le réussit automatiquement si son DD est de 10 ou moins. Si le personnage est de niveau 11 ou plus, il réussit automatiquement le test si le DD est de 15 ou moins.

L'inconvénient de cette méthode réside dans son côté éminemment prévisible. Par exemple, dès que la valeur de caractéristique d'un personnage atteint 20, les tests basés sur cette caractéristique contre un DD de 15 ou moins réussissent automatiquement. Les joueurs rusés veilleront donc à confier le test au personnage doté de la valeur de caractéristique la plus élevée. Si vous voulez conserver un risque d'échec, vous devez alors leur opposer des DD plus élevés mais, dans ce cas, vous risquez d'aggraver le problème que vous aviez tenté de résoudre : un DD élevé demande un jet de dé élevé et fait d'autant plus reposer le test sur le hasard.

La maîtrise

Quand vous demandez à un joueur de faire un test de caractéristique, demandez-vous s'il faut lui appliquer une maîtrise de compétence ou d'outil. Le joueur peut aussi vous demander s'il peut appliquer une maîtrise donnée.

Une bonne manière de réfléchir au problème consiste à se demander si le personnage peut s'améliorer dans l'exécution d'une tâche à force d'entraînement et de pratique. Si la réponse est non, il semble judicieux d'affirmer qu'aucune maîtrise ne s'applique. Si la réponse est oui, appliquez la maîtrise de compétence ou d'outil reflétant au mieux cet entraînement et cette pratique.

Les compétences

Comme expliqué dans le *Player's Handbook*, une maîtrise de compétence représente le travail que le personnage a fourni sur un aspect de la compétence. Parmi tout ce que la Dextérité englobe, l'aventurier peut être particulièrement doué pour se déplacer sans se faire repérer, ce qui se traduit par la maîtrise de la compétence Discrétion. Quand cette compétence sert à un test de caractéristique, c'est en général avec la Dextérité.

Dans certaines circonstances, vous pouvez décider que la maîtrise d'un personnage dans une compétence s'applique à un test de caractéristique différent de l'ordinaire. Par exemple, vous pouvez demander à un joueur de faire un test de Constitution (au lieu d'un test de Force) si son personnage doit nager d'une île jusqu'au continent, en raison de la distance à parcourir. Comme le personnage maîtrise l'Athlétisme (une compétence qui couvre la natation), vous autorisez le joueur a appliquer sa maîtrise à cette compétence car vous lui demandez un test de Constitution (Athlétisme) au lieu de l'habituel Force (Athlétisme).

Souvent, les joueurs demandent s'ils peuvent appliquer une maîtrise à un test de compétence. Si un joueur explique avec brio pourquoi l'entraînement et le talent de son personnage dans une compétence devraient entrer en ligne de compte lors du test, approuvez-le et récompensez ainsi sa réflexion créative.

Les outils

La maîtrise d'un objet permet d'appliquer le bonus de maîtrise aux tests de caractéristique effectués avec cet objet. Par exemple, un personnage maîtrisant les outils de charpentier applique son bonus à son test de Dextérité pour fabriquer une flûte de bois, à son test d'Intelligence pour confectionner une porte dérobée en bois ou à son test de Force pour monter un trébuchet. En revanche, le bonus ne s'applique pas à un test de caractéristique destiné à identifier une surface de bois vermoulue dans une construction ou à deviner l'origine d'un objet artisanal car aucun de ces tests ne requiert d'outils de charpentier.

Les jets de sauvegarde et d'attaque

Un personnage maîtrise son jet de sauvegarde ou d'attaque ou non. Si oui, le bonus s'applique toujours.

Les avantages et désavantages

Les avantages et les désavantages font partie des outils les plus utiles de votre boîte de MD. Ils reflètent des circonstances qui affectent temporairement les chances de réussite ou d'échec d'un personnage lors d'une tâche donnée. L'avantage est aussi un excellent moyen de récompenser un joueur qui montre une créativité exceptionnelle en jeu.

Un personnage est souvent avantagé ou désavantagé suite à l'utilisation d'aptitudes spéciales, d'actions, de sorts ou d'autres éléments de classe ou d'historique. Pour le reste, à vous de décider si les circonstances influent sur le jet de dé, dans un sens ou dans l'autre, et d'avantager ou de désavantager le personnage en conséquence.

Vous devriez **avantager** le personnage quand...

- Des circonstances qui ne dépendent pas de ses aptitudes lui donnent un atout.
- Certains aspects de l'environnement augmentent ses chances de succès.
- Le joueur fait preuve d'une créativité ou d'une astuce remarquable pour décrire ou effectuer la tâche qu'entreprend son personnage.
- Des actions antérieures (effectuées par le personnage qui tente le test ou par un tiers) améliorent ses chances de succès.

Vous devriez **désavantager** le personnage quand...

- Les circonstances l'entravent dans sa tâche.

- Certains aspects de l'environnement réduisent ses chances de succès (si cet aspect ne se traduit pas déjà par un malus au jet).
- Un élément du plan ou de la description de l'action réduit ses chances de succès.

Avantages et désavantages s'annulent mutuellement dans leur totalité, nul besoin donc de comptabiliser le nombre d'éléments en faveur de l'un ou de l'autre.
Imaginez par exemple un magicien qui court dans le couloir d'un donjon pour échapper à un tyrannœil. Un peu plus loin, deux ogres attendent en embuscade derrière un tournant. Le magicien entend-il les ogres préparer leur embuscade ? Regardez la valeur de Sagesse (Perception) passive du magicien et considérez tous les facteurs qui interviennent.
Le magicien court, sans prêter la moindre attention à ce qui se trouve devant lui, ce qui lui impose un désavantage au test de caractéristique. Cependant, les ogres préparent un piège avec une herse et font beaucoup de bruit en tournant la manivelle d'un treuil, ce qui devrait donner un avantage au magicien. Le magicien n'est donc ni avantagé ni désavantagé et vous n'avez pas besoin de prendre en compte d'autres facteurs. Que le magicien ait déjà été pris en embuscade par des ogres à plusieurs reprises, qu'il ait les oreilles qui sifflent à cause du sort de *vague tonnante* qu'il a lancé sur le tyrannœil, que le donjon dans son ensemble soit très bruyant... tout cela ne change rien, tous ces éléments supplémentaires sont annulés.

L'inspiration

Donner de l'inspiration, voilà un bon moyen d'encourager le roleplay et la prise de risque. Comme expliqué dans le *Player's Handbook*, l'inspiration offre un atout certain aux personnages : cela leur permet d'être avantagés lors d'un test de caractéristique ou d'un jet d'attaque ou de sauvegarde.



N'oubliez pas qu'un personnage ne peut pas avoir plus d'une inspiration à la fois.

Accorder de l'inspiration

Considérez l'inspiration comme une épice à utiliser pour relever votre campagne. Certains MD l'oublient tandis que d'autres en font un élément-clef de leurs parties. Si vous ne devez retenir qu'une seule chose dans toute cette section, c'est bien cette règle d'or : l'inspiration doit rendre le jeu encore plus sympathique pour tout le monde. Donnez de l'inspiration quand les joueurs entreprennent des actions qui rendent l'aventure encore plus passionnante, amusante ou mémorable.

En règle générale, prévoyez de donner une inspiration à chaque personnage une fois par session. Au fil du temps, vous en accorderez peut-être un peu plus ou un peu moins, selon ce qui fonctionne le mieux pour votre table. Vous pouvez garder le même rythme au cours de toute votre carrière de MD ou changer en fonction des campagnes.

Si vous donnez de l'inspiration en récompense, vous allez encourager vos joueurs à adopter un certain style de comportement. Réfléchissez à votre style en tant que MD et aux préférences de votre groupe. Qu'est-ce qui rend le jeu plus amusant pour vos joueurs ? Quelles actions conviennent le mieux à votre style de campagne ? Les réponses à ces questions vous aideront à déterminer quand donner de l'inspiration.

Le roleplay. Pour la plupart des groupes, le plus simple consiste à donner de l'inspiration pour récompenser un bon roleplay. Récompensez un joueur en lui donnant de l'inspiration quand son personnage fait quelque chose en adéquation avec un trait de personnalité, un défaut ou un lien, sachant que l'action de son personnage doit avoir des conséquences notables. Elle peut faire progresser l'aventure, mettre les aventuriers en danger ou faire rire toute la table. En résumé, vous donnez de l'inspiration pour récompenser un bon roleplay qui améliore l'expérience de jeu du reste de la table.

Tenez compte du style de roleplay de chaque joueur et veillez à ne pas privilégier un style plutôt qu'un autre. Par exemple, si Alice aime parler avec un accent et adopter les manières de son personnage, Paul peut se sentir gêné quand il essaie de jouer son personnage et préférer décrire ses attitudes et ses actes. Il n'y a pas de style meilleur qu'un autre, l'inspiration est là pour encourager les joueurs à participer et faire de leur mieux, il faut donc la distribuer équitablement afin que le jeu soit plus agréable pour tout le monde.

L'héroïsme. Vous pouvez utiliser l'inspiration pour encourager les personnages à prendre des risques. Normalement, un guerrier ne se jette pas du haut d'un balcon sur une meute de goules affamées, mais vous pouvez récompenser cette manœuvre audacieuse avec de l'inspiration. Ce genre de récompense annonce clairement à vos joueurs que vous voulez les voir prendre des risques.

C'est une très bonne approche pour les campagnes qui privilégient les actions héroïques. Dans ce cas, l'inspiration peut se dépenser après le jet de d20 et non avant, la transformant en assurance contre les échecs, avec la garantie qu'elle servira uniquement quand le personnage se trouve face à un risque d'échec direct. Les tactiques téméraires sont alors un peu moins risquées.

Une récompense après la victoire. Certains MD préfèrent jouer un rôle des plus impartiaux dans leur campagne, mais comme l'inspiration se donne selon leur bon-vouloir, elle peut aller à l'encontre de leur style de jeu qui consiste à laisser les dés décider de la plupart des événements. Si vous êtes dans ce cas, vous pouvez utiliser

l'inspiration pour récompenser les personnages après une grande victoire ou quand ils atteignent un objectif capital, ce qui représente alors un élan de confiance et d'énergie.

Donnez alors de l'inspiration à tous les membres du groupe quand ils triomphent d'un puissant adversaire, exécutent un plan astucieux pour atteindre un objectif ou surmontent un obstacle ardu.

L'émulation de genre. L'inspiration est un outil bien pratique pour renforcer les conventions d'un genre donné. Dans cette optique, considérez les thèmes du genre comme des traits de personnalité, des défauts ou des liens susceptibles de s'appliquer aux aventuriers. Par exemple, dans une campagne inspirée des films noirs, les personnages peuvent avoir un défaut supplémentaire : « je ne peux pas m'empêcher d'aider une personne qui m'attire, mais si j'ai eu suffisamment d'avertissements pour savoir qu'elle va me causer que des problèmes. » Si les personnages acceptent d'aider un noble suspect mais séduisant et se retrouvent mêlés à toute une série d'intrigues et de trahisons, récompensez-les avec un peu d'inspiration.

De même, dans une histoire d'horreur, les personnages ne peuvent pas s'empêcher de passer la nuit dans une maison hantée pour découvrir ses secrets. Il y a de grandes chances qu'ils partent seuls chacun de leur côté alors qu'ils ne devraient pas. Si le groupe se sépare, donnez de l'inspiration à chacun de ses membres.

Une personne sensée éviterait les intrigues du noble et la maison hantée, mais dans les films noirs ou d'horreur, nous n'avons pas affaire à des personnes sensées mais aux protagonistes d'un certain genre d'histoire. Pour que cette approche fonctionne, vous devriez faire la liste des conventions principales de votre genre et la montrer aux joueurs. Parlez-en avec eux avant le début de la partie pour vous assurer que tout le monde est d'accord pour obéir à ces conventions.

Les joueurs et l'inspiration. N'oubliez pas qu'un joueur qui possède de l'inspiration peut la donner à un autre. Certains groupes traitent même l'inspiration comme une ressource commune et décident ensemble quand la dépenser. Le mieux, c'est de laisser vos joueurs dépenser leur inspiration comme ils le souhaitent, surtout si vous voulez renforcer les conventions d'un certain genre.

Quand accorder de l'inspiration ?

Réfléchissez au timing des récompenses que vous accordez en matière d'inspiration. Certains MD donnent de l'inspiration en réponse à une action, d'autres aiment encourager des actions spécifiques en offrant de l'inspiration quand le joueur réfléchit à ses options. Les deux approches ont leurs avantages et leurs inconvénients.

Si vous attendez la fin de l'action, vous préservez le flux naturel du jeu, mais les joueurs ne savent pas si leurs actions vont leur valoir de l'inspiration ou non et ne peuvent pas non plus la dépenser lors de l'action qui leur a value, à moins que vous n'autorisiez la dépense d'inspiration rétroactive ou que vous ne soyez assez rapide pour la donner avant le moindre jet de dé. Cette méthode fonctionne bien pour les groupes qui désirent rester immergés dans le jeu et préfèrent que les joueurs gèrent les choses, le MD restant en retrait et leur laissant plus de liberté pour faire ce qu'ils désirent.

Si vous dites à un joueur que son action va lui donner de l'inspiration, il sait où il va mais il peut avoir l'impression que vous le manipulez ou faites des choix à sa place. L'offre d'inspiration avant l'action fonctionne bien avec des groupes qui aiment l'émulation de genre et la narration de groupe où il est plus important de tisser une histoire complexe tous ensemble que de laisser de la liberté à chaque personnage.

Commencez par donner l'inspiration après une action, surtout si c'est votre première campagne ou si vous jouez avec un nouveau groupe. C'est cette approche qui perturbe le moins le déroulement de la partie et évite que les joueurs pensent que vous les manipulez.

Comptabiliser l'inspiration

En général, le joueur note sur sa feuille de personnage si son personnage a de l'inspiration ou pas, mais vous pouvez aussi utiliser des jetons de poker ou autre. Vous pouvez aussi donner des d20 spéciaux pour représenter l'inspiration. Quand un joueur dépense son inspiration, il lance ce dé spécial et vous le rend. Si le joueur préfère donner cette inspiration à un de ses camarades, il lui remet le dé.

Ignorer l'inspiration

Il se peut que l'inspiration fonctionne mal dans votre campagne. Certains MD trouvent que cela ajoute un niveau de métajeu et d'autres disent que l'héroïsme, le roleplay et les autres éléments du jeu sont déjà des récompenses en eux-mêmes et n'ont pas besoin d'être encouragés artificiellement par l'inspiration.

Si vous décidez d'ignorer l'inspiration, vous décidez de laisser les dés faire ce qu'ils veulent. C'est une bonne option pour les campagnes ardues ou pour les MD qui veulent joueur un rôle d'arbitre impartial.

Variante : les joueurs sont seuls à donner de l'inspiration

En tant que MD, vous avez beaucoup de choses à suivre lors d'une partie et, parfois, vous pouvez oublier l'inspiration et ne pas en donner. Cette variante de règle laisse les joueurs seuls attribuer l'inspiration. À chaque session, chaque joueur peut donner de l'inspiration à un autre, mais il doit respecter les consignes que le groupe a acceptées en matière d'attribution d'inspiration.

Cette approche vous simplifie la vie et donne une chance aux joueurs de se récompenser mutuellement quand ils jouent bien. Vous devez tout de même vous assurer que l'inspiration est attribuée équitablement.

Cette approche fonctionne bien avec les groupes concentrés sur l'histoire, pas s'ils manipulent l'inspiration pour gagner un avantage dans les situations clefs et distribuent donc l'inspiration sans égard pour le roleplay ou les critères d'attribution préalablement définis.

Dans cette variante, vous pouvez autoriser les joueurs à donner de l'inspiration plus d'une fois par session, auquel cas, le premier don d'inspiration est gratuit, ensuite, si le joueur donne de nouveau de l'inspiration au cours de la même session de jeu, vous en recevez en tant que MD et pouvez la dépenser pour avantager un ennemi des personnages-joueurs. Il n'y a pas de limite au nombre d'inspirations que vous pouvez stocker ainsi, toute inspiration non-dépensée étant conservée pour la partie suivante.

La résolution et les conséquences des jets

La plupart du temps, c'est très simple de savoir ce qui se passe après un jet d'attaque ou de sauvegarde ou un test de caractéristique : quand une attaque touche, elle fait des dégâts, quand une créature rate un jet de sauvegarde, elle est victime d'effets néfastes et quand un test de caractéristique égale ou dépasse le DD demandé, il est réussi.

En tant que MD, vous avez diverses approches et options pour juger du succès ou de l'échec et nuancer un peu les choses.

Une réussite chère payée

L'échec est dur à admettre, mais encore plus quand le personnage échoue de peu. Quand un personnage rate un jet de seulement un ou deux points, vous pouvez lui annoncer qu'il a réussi mais que cela se paie par une gêne ou des complications. Elles peuvent prendre l'une des formes suivantes :

- Un personnage réussit à traverser les défenses d'un hobgobelin avec son épée et à transformer son échec en succès mais le hobgobelin le désarme d'un mouvement de bouclier.
- Un personnage échappe de peu au plus gros de la déflagration d'une *boule de feu* mais tombe à terre.
- Un personnage n'arrive pas à intimider le kobold qu'il a fait prisonnier mais ce dernier lui révèle tout de même ses secrets en hurlant de toute la force de ses petits poumons, alertant tous les monstres alentour.
- Un personnage termine à grand peine d'escalader une falaise bien qu'il ait glissé... et se rend compte que la corde qui se balance sous lui et à laquelle sont accrochés ses compagnons est sur le point de se rompre.

Quand vous introduisez un prix à payer de ce genre, veillez à en faire un obstacle ou un contretemps qui change la nature de la situation dans laquelle les aventuriers se trouvent : en échange de leur succès, ils doivent trouver une nouvelle manière de relever le défi.

Vous pouvez aussi utiliser cette technique quand un personnage réussit un jet en égalant exactement le DD, en compliquant son succès minime de manière intéressante.

Les degrés d'échec

Parfois, un échec au test de caractéristique a des conséquences qui diffèrent en fonction du degré d'échec. Par exemple, si un personnage n'arrive pas à désamorcer un coffre piégé, il peut déclencher accidentellement le piège s'il rate son test de 5 ou plus, tandis que s'il le rate de moins le piège ne se déclenche pas malgré la tentative de désamorçage infructueuse. Un échec au test de Charisme (Persuasion) signifie juste que la reine refuse de vous aider alors que si vous ratez ce test de 5 ou plus, elle vous jette au cachot pour votre impudence.

Succès ou échec critique

Normalement, un 20 ou un 1 naturel n'a pas d'effet particulier sur un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde, cependant, vous pouvez tenir compte de ces résultats exceptionnels quand vous annoncez les résultats du jet, en choisissant comment cela se manifeste dans le jeu. Le plus simple consiste à intensifier le résultat de l'échec ou de la réussite. Par exemple, un 1 sur une tentative de crochetage peut briser les outils du voleur tandis qu'un 20 sur un test d'Intelligence (Investigation) révèle un indice supplémentaire.

L'exploration

Cette section offre des conseils pour gérer l'exploration, surtout en matière de voyage, de pistage et de visibilité.

Utiliser une carte

Quel que soit l'environnement que les aventuriers explorent, vous pouvez utiliser une carte pour suivre leur progression au fur et à mesure que vous relatez les détails de leur périple. Dans un donjon, le suivi sur carte vous permet de décrire les embranchements, les portes, les pièces et autres éléments que les personnages croisent sur leur route, tout en laissant les personnages choisir leur propre itinéraire. De même, une carte des étendues sauvages indique les routes, les rivières, la nature du terrain et les autres caractéristiques susceptibles de guider les personnages dans leur voyage... ou de les aider à se perdre.

La table Le rythme du voyage vous aide à suivre les trajets sur des cartes à différentes échelles. Elle indique la distance que les personnages couvrent sur la carte s'ils sont à pied en minutes, en heures ou en jours. Elle utilise les rythmes de déplacement décrits dans le *Player's Handbook* (lent, normal et rapide). Des personnages qui se déplacent à un rythme normal couvrent jusqu'à 40 kilomètres par jour.

Le rythme du voyage

Échelle de la carte	Rythme lent	Rythme normal	Rythme rapide
Donjon (1 case = 3 m)	20 cases/min	30 cases/min	40 cases/min
Ville (1 case = 30 m)	2 cases/min	3 cases/min	4 cases/min
Province (1 hexa = 1,5 km)	2 hexa/h, 18 hexa/jour	3 hexa/h, 24 hexa/jour	4 hexa/h, 30 hexa/jour
Royaume (1 hexa = 10 km)	1 hexa/3h, 3 hexa/jour	1 hexa/2 h, 4 hexa/jour	1 hexa/30 min, 5 hexa/jour

Les rythmes de voyage spéciaux

Les règles sur les rythmes de déplacement du *Player's Handbook* partent du principe qu'un groupe adopte un rythme de marche qui, au fil du temps, ne sera pas affecté par la vitesse de marche des différents individus. Lors d'un combat, cette différence a son importance, mais lors d'un voyage, les différences s'effacent quand le groupe s'arrête pour reprendre son souffle, les plus rapides attendant les plus lents, la rapidité des uns étant compensée par l'endurance des autres.

Un personnage monté sur un coursier fantôme, assis sur un *tapis volant* filant dans les airs ou embarqué sur un bateau à voiles ou dans une machine gnome propulsée par la vapeur, ne se déplace pas à un rythme normal car la magie, l'engin ou le vent, ne se fatigue pas comme le fait une créature ordinaire et que les airs ne comportent pas les mêmes obstacles au déplacement que la terre ferme. Quand une créature voyage en utilisant une vitesse de vol ou de propulsion magique, mécanique ou naturelle (comme le vent ou un courant aquatique), traduisez-la en rythme de voyage selon les règles suivantes.

- En 1 minute, le personnage parcourt un nombre de mètres égal à 10 fois sa vitesse.
- En 1 heure, il se déplace d'un nombre de kilomètres égal à sa vitesse divisée par 2.
- Pour les voyages sur une journée, multipliez le rythme sur une heure par le nombre d'heures de voyage (huit en général).
- Pour un rythme rapide, augmentez le rythme de voyage d'un tiers.
- Pour un rythme lent, multipliez le rythme par deux-tiers.

Par exemple, un personnage sous l'effet de *marche sur le vent* bénéficie d'une vitesse de vol de 90 mètres. En une minute, il parcourt 900 mètres à un rythme normal, 1 200 à un rythme rapide et 600 à un rythme lent. Il peut donc couvrir 30, 45 ou 60 kilomètres en une heure. Le sort durant



huit heures, il permet à un personnage de couvrir 240, 360 ou 480 kilomètres à la journée.

De même, le sort *monture fantôme* crée un coursier magique doté d'une vitesse de 30 mètres qui ne se fatigue pas comme un véritable cheval. Un personnage monté sur une telle bête peut couvrir jusqu'à 300 mètres en une minute à un rythme normal, 400 à un rythme rapide et 200 à un rythme lent. En une heure, il parcourt 10, 15 ou 20 kilomètres.

La visibilité en extérieur

Quand les personnages voyagent en extérieur, ils ont un champ de vision d'un rayon d'environ 3 kilomètres par temps clair ou jusqu'à ce que des arbres, des collines ou autre, leur bloquent la vue. Normalement, la pluie réduit le champ de vision à 1,5 kilomètre et le brouillard peut le faire passer entre 30 et 90 mètres.

Par temps clair, les personnages voient jusqu'à 60 kilomètres s'ils se trouvent au sommet d'une montagne ou d'une haute colline ou s'ils peuvent observer la région alentour depuis un point surélevé.

Repérer d'autres créatures

Lorsque les personnages partent en exploration, ils risquent de rencontrer d'autres créatures. Se pose alors une question essentielle : qui repère qui ?

En intérieur, c'est généralement la configuration des pièces et des passages qui indique si les deux groupes peuvent se voir ou non. La nature des sources de lumières limite parfois la visibilité. En extérieur, le terrain, la météo et la période de la journée gênent parfois la visibilité. Il se peut que les créatures aient de grandes chances de s'entendre les unes les autres avant de se voir.

Si aucun parti ne s'efforce d'être discret, les créatures se repèrent automatiquement les unes les autres dès qu'elles sont à portée de vue ou d'ouïe, sinon, comparez les résultats des tests de Dextérité (Discrétion) des créatures du groupe qui se cache avec les valeurs passives de Sagesse (Perception) des membres de l'autre groupe, comme expliqué dans le *Player's Handbook*.

Le pistage

Les aventuriers choisissent parfois leur chemin en suivant les traces d'autres créatures... mais d'autres créatures peuvent aussi remonter la piste des personnages ! Pour suivre une piste, une ou plusieurs créatures doivent réussir

un test de Sagesse (Survie). Vous pouvez demander aux pisteurs de refaire un test dans les cas suivants :

- Ils arrêtent de suivre la piste et la reprennent après un repos court ou long.
- Un obstacle qui ne présente aucune trace (comme une rivière) croise la piste.
- La météo ou la nature du terrain change et complique la traque.

Le DD du test dépend de la manière dont le sol retient les traces du passage des créatures. Quand les empreintes sont bien visibles, nul besoin de faire de test. Par exemple, les aventuriers n'ont pas à faire de test pour suivre la piste d'une armée qui avance sur une route boueuse. Il est bien plus difficile de repérer des traces sur un sol de roche nue, à moins que la proie ne laisse une piste bien visible. De plus, plus le temps passe, plus la piste est difficile à suivre. S'il n'y a plus de piste, vous pouvez très bien décider qu'il est impossible de traquer la créature.

La table Les DD du pistage vous donnent des indications pour estimer un DD mais vous pouvez tout à fait vous baser sur vos propres estimations de la difficulté. Vous pouvez donner l'avantage au pisteur s'il y a plusieurs séries d'empreintes ou le désavantager si la piste qu'il suit croise une zone de fort trafic.

Si le personnage rate son test, il perd la piste mais peut la retrouver s'il fouille soigneusement la zone. Il lui faut 10 minutes de recherches pour retrouver la piste dans une zone confinée comme un donjon et 1 heure en extérieur.

Les DD du pistage

Surface	DD
Surface molle comme de la neige	10
Terre ou herbe	15
Pierre nue	20
Jour écoulé depuis le passage de la créature	+5
Créature laissant une piste telle une traînée de sang	–5

Les interactions sociales

Quand les aventuriers se livrent à des interactions sociales, ils ont généralement un objectif : rassembler des informations, obtenir de l'aide, gagner la confiance de quelqu'un, éviter une punition, échapper à un combat, négocier un traité ou atteindre le but, quel qu'il soit, qui les a menés à cette interaction. Les créatures avec lesquelles ils interagissent ont elles aussi leurs propres objectifs.

Certains MD préfèrent diriger les interactions sociales comme un exercice de roleplay libre où les dés interviennent aussi rarement que possible. D'autres préfèrent gérer le résultat de ces interactions avec des tests de Charisme. Les deux approches fonctionnent et la plupart des campagnes optent pour un point moyen entre les deux, équilibrant les talents du joueur en matière de roleplay et de persuasion avec ceux de son personnage représentés par les tests de caractéristique.

Résoudre les interactions

Le *Player's Handbook* propose quelques conseils pour équilibrer au mieux le roleplay et les tests de caractéristique lors des interactions sociales (voir le chapitre 8 « Partir à l'aventure » du *Player's Handbook*). Cette section s'ajoute à ces informations afin de structurer la manière de résoudre les interactions sociales. En cours de partie, cette structuration sera invisible aux joueurs et ne remplace en rien le roleplay.

1. L'attitude de départ

Choisissez l'attitude de départ de la créature avec laquelle les aventuriers vont interagir : amicale, indifférente ou hostile.

Une créature **amicale** veut aider les aventuriers et souhaite les voir réussir. Elle les aide généralement à accomplir une tâche ou une action qui ne comporte pas de risques sans poser de questions et ne demande pas d'effort ni de dépenses financières. Si elle doit prendre un risque personnel, les aventuriers doivent souvent réussir un test de Charisme pour la convaincre de se mettre en danger.

Une créature **indifférente** peut aider les personnages ou entraver leurs efforts, selon ce qui l'avantage le plus. Ce n'est pas parce qu'elle est indifférente qu'elle ne s'intéresse pas aux aventuriers ou se montre froide envers eux, elle peut être aimable et polie, revêche et irritable ou n'importe quoi entre les deux. Les aventuriers doivent réussir un test de Charisme pour persuader une créature indifférente de faire quelque chose.

Une créature **hostile** s'oppose aux aventuriers et cherche à les empêcher d'atteindre leur but, mais ne les attaque pas forcément à vue. Par exemple, un noble condescendant peut tout à fait désirer voir un groupe d'aventuriers parvenus échouer afin qu'ils ne puissent rivaliser avec lui pour entrer dans les bonnes grâces du roi. Il peut alors tenter de contrecarrer leurs plans à coups de scandales et de complots plutôt que de recourir aux menaces directes et à la violence. Les aventuriers doivent réussir un ou plusieurs tests de Charisme ardus pour convaincre une créature hostile de faire quoi que ce soit en leur faveur. Ceci dit, une créature peut être si mal disposée envers les personnages qu'aucun test de Charisme n'améliorera son attitude, auquel cas toutes les tentatives de l'amadouer diplomatiquement sont vouées à l'échec.

2. La conversation

Jouez les conversations, laissez les aventuriers exposer leur cas et essayer de s'exprimer de manière à ce que leur interlocuteur les comprenne.

Changer une attitude. L'attitude d'une créature peut évoluer au cours de la conversation. Si les aventuriers disent ou font quelque chose de bienvenu, par exemple en touchant l'idéal, le lien ou le défaut de leur interlocuteur, ils peuvent le rendre temporairement indifférent alors qu'il était hostile ou temporairement amical alors qu'il était indifférent. De même, s'ils gaffent, insultent ou blessent une créature, elle peut devenir temporairement indifférente alors qu'elle était amicale ou temporairement hostile alors qu'elle était indifférente.

À vous de décider si les aventuriers sont à même de changer l'attitude d'une cible ou non et de déterminer s'ils se sont exprimés en des termes qui touchent le cœur de leur interlocuteur. En général, l'attitude d'une créature ne peut pas évoluer de plus d'un cran au cours d'une même conversation, que ce soit de manière temporaire ou définitive.

Déterminer les traits de caractère. Quand les aventuriers entament une interaction sociale, ils ne connaissent pas forcément les idéaux, les liens et les défauts de leur interlocuteur. S'ils veulent modifier l'attitude de la créature en jouant là-dessus, ils doivent donc d'abord des déterminer. Ils peuvent deviner, mais une erreur risque de faire basculer l'attitude de la créature dans la mauvaise direction.

Une fois qu'un personnage a interagi avec une créature assez longtemps pour avoir une idée de sa personnalité et de ses traits de caractère via une petite conversation, il peut effectuer un test de Sagesse (Perspicacité) pour déterminer ces traits. À vous de définir le DD. Si le personnage rate son test de 10 ou plus, il risque de se tromper sur un trait de caractère et vous devriez lui annoncer un trait erroné ou inverser un des traits de la créature étudiée. Par exemple, si un vieux sage a de lourds préjugés contre les gens dépourvus d'éducation, le personnage peut croire à tort que le sage aime s'occuper personnellement de l'éducation des déshérités.

Un aventurier disposant d'un peu de temps peut découvrir les traits de personnalité d'une créature via des tiers, c'est-à-dire des amis et des alliés, des lettres personnelles ou des histoires racontées en public. L'acquisition de telles informations peut servir de base à tout un ensemble d'interactions sociales différentes.

3. Le test de Charisme

Quand les aventuriers émettent leur requête, ordre ou suggestion (ou si vous décidez que la conversation est arrivée à son terme), faites faire un test de Charisme. Tout personnage qui a activement participé à la conversation a le droit de le faire. Il peut s'agir d'un test de Persuasion, de Tromperie ou d'Intimidation, selon la manière dont les personnages ont géré la discussion. C'est l'attitude actuelle de l'interlocuteur qui détermine le DD à atteindre pour obtenir la réaction voulue, comme indiqué dans la table Les réactions aux conversations.

Les réactions aux conversations

DD	Réaction d'une créature amicale
0	La créature fait ce qu'on lui demande sans prendre de risque ni faire de sacrifice.
10	La créature accepte de courir un risque limité ou de faire un sacrifice mineur pour accomplir ce qu'on lui demande.
20	La créature accepte de courir un risque important ou de faire un sacrifice pour accomplir ce qu'on lui demande.

DD	Réaction d'une créature indifférente
0	La créature n'apporte aucune aide mais ne s'en prend pas aux aventuriers.
10	La créature fait ce qu'on lui demande sans prendre de risque ni faire de sacrifice.
20	La créature accepte de courir un risque limité ou de faire un sacrifice mineur pour accomplir ce qu'on lui demande.

DD	Réaction d'une créature hostile
0	La créature s'oppose aux aventuriers et accepte de prendre des risques pour cela.
10	La créature n'apporte aucune aide mais ne s'en prend pas aux aventuriers.
20	La créature fait ce qu'on lui demande sans prendre de risque ni faire de sacrifice.

Apporter son aide lors du test. Les personnages ayant apporté une contribution substantielle à la conversation peuvent aider celui qui effectue le test. Si un personnage qui apporte son aide fait ou dit quelque chose susceptible d'influencer positivement les interactions, le personnage qui fait le test a l'avantage, en revanche, si l'aidant lance par inadvertance quelque chose de contre productif ou d'offensant, le personnage qui effectue le test de Charisme est désavantagé.

Les tests multiples. Dans certaines situations, il faut effectuer plusieurs tests, en particulier si les aventuriers ont plusieurs objectifs en tête quand ils entament la conversation.

4. Les répétitions

Une fois qu'un personnage a fait un test de Charisme, les tentatives ultérieures destinées à influencer la cible de ce test risquent de se révéler infructueuses ou, pire, de contrarier l'interlocuteur, voire de le mettre en colère, ce qui peut aller jusqu'à le rendre hostile. Faites appel à votre bon sens. Par exemple, si le roublard du groupe dit quelque chose qui fait passer un noble d'indifférent à hostile, un autre personnage peut tout de même apaiser l'hostilité du noble via un roleplay astucieux et un test de Charisme (Persuasion) réussi.

Le roleplay

Chez certains MD, le roleplay est naturel, mais ne vous inquiétez pas si ce n'est pas le cas pour vous. Le principal, c'est que vous vous amusiez en décrivant vos PNJ et vos monstres et que vos joueurs s'amusent. Vous n'avez pas besoin d'être un comédien hors pair pour faire de l'humour ou donner une atmosphère dramatique, l'essentiel, c'est de mettre en valeur les éléments de l'histoire et les descriptions des personnages afin que vos joueurs rigolent ou ressentent une émotion, ensuite, intégrez tout cela à votre roleplay.

Incarner un PNJ

Imaginez comment le personnage ou le monstre auquel vous êtes censé donner vie réagirait face aux aventuriers. Réfléchissez à ce qu'il aime. A-t-il des idéaux, des défauts ou des liens ? En intégrant ces détails dans votre description, non seulement vous rendez le personnage ou le monstre crédible, mais en plus vous donnez aux aventuriers le sentiment d'être dans un monde vivant.

Cherchez des réponses et des actions provoquant des retournements de situation. Par exemple, une vieille femme dont la famille a été assassinée par un magicien maléfique risque de considérer le magicien du groupe d'un œil fort suspicieux.

Quelle que soit la manière dont vous incarnez un personnage ou un monstre, les conseils classiques qui s'appliquent aux écrivains fonctionnent aussi : montrez au lieu de dire. Par exemple, au lieu de décrire votre PNJ comme étant superficiel et égocentrique, faites-le se comporter de la manière dont vous pensez qu'une telle personne se comporterait. Le PNJ peut apporter une réponse spontanée à tout ce qui se passe, présenter une tendance marquée à raconter des anecdotes personnelles et afficher un besoin désespéré de se mettre au centre de toutes les conversations.

Utiliser votre voix

Lors d'une session de jeu, la majorité de vos interventions se fera à un niveau sonore constant, mais pour ajouter un effet théâtral, n'hésitez pas à pousser un cri de guerre ou chuchoter sur le ton de la conspiration.

Les personnages et les monstres dotés de voix particulières tendent à rester dans les mémoires. Si vous n'êtes pas doué pour les imitations et mauvais acteur, commencez par emprunter des tournures de phrase dans la vie réelle, les films et à la télévision. Entraînez-vous à imiter

différentes voix et attitudes de personnages célèbres et utilisez-les pour donner vie à vos PNJ.

Faites des essais avec différentes manières de parler. Une serveuse et un magistrat parlent probablement différemment. De même, les paysans peuvent utiliser un dialecte du cru, tandis que les riches s'expriment d'une voix traînante et hautaine. N'hésitez pas à donner du « Moussaillons ! » de votre plus belle voix de Long John Silver pour incarner un pirate. Les monstres intelligents mais peu familiers avec la langue commune peuvent commettre de nombreuses erreurs de grammaire, les ivrognes et les monstres marmonner d'une voix pâteuse et les hommes-lézards lancer des menaces d'une voix sifflante.

Lors des interactions avec de multiples PNJ, veillez à ce que les aventuriers restent le centre de l'attention. Les PNJ doivent leur parler et non se parler entre eux. Si possible, laissez un PNJ se charger du gros de la discussion, mais s'il faut en faire parler plusieurs donnez-leur des voix distinctes afin que les joueurs sachent qui est qui.

Utiliser le langage corporel

Utilisez vos expressions faciales pour montrer les émotions d'un personnage. Froncez les sourcils, souriez, grognez, faites la moue, louchez... n'hésitez pas à faire ce qu'il faut pour que le personnage ou le monstre reste dans les souvenirs des joueurs. C'est lorsque vous mêlez les expressions faciales et une voix inhabituelle qu'un personnage prend vraiment vie.

Vous n'avez pas besoin de vous lever mais vous pouvez utiliser vos bras pour donner encore plus de vie à un PNJ. Un noble peut agiter une main nonchalante tout en parlant d'une voix monotone et impassible tandis qu'un archimage peut exprimer son déplaisir en levant en silence les yeux au ciel en se massant les tempes.

Faire participer les joueurs

Certains joueurs apprécient le roleplay et les interactions plus que d'autres. Quels que soient leurs goûts, si vous dépeignez vos monstres et vos PNJ de manière vivante, ils devraient avoir envie de faire de même avec leurs personnages. C'est ainsi que naissent des interactions sociales donnant à chacun l'opportunité de s'immerger un peu plus dans le jeu et de créer des histoires dont les protagonistes ont une certaine profondeur.

Pour être sûr que tout le monde a quelque chose à faire pendant une session de jeu chargée en roleplay, réfléchissez aux approches suivantes.

Suivez les préférences des joueurs. Comme expliqué dans l'introduction du présent ouvrage, les joueurs préfèrent certaines activités du jeu à d'autres. Ceux qui aiment le théâtre adorent les interactions et il est bon de leur laisser de temps à autres le devant de la scène. Leur exemple inspire souvent les autres, mais veillez à ce que ces autres aient aussi une opportunité de participer.

Les joueurs qui aiment l'exploration et la narration ne sont pas hostiles au roleplay tant qu'il fait avancer la campagne et révèle des informations sur leur monde. Les joueurs qui apprécient les énigmes aiment souvent chercher ce qu'il faut dire à un PNJ pour améliorer son attitude. Les joueurs adeptes des enquêtes aiment provoquer des réactions chez les PNJ et se lancent donc facilement dans une conversation... pas toujours productive.

Les joueurs qui apprécient l'optimisation et l'éradication de monstres aiment souvent se disputer. Les interactions conflictuelles les aident à améliorer leur roleplay. Ceci étant, le mieux pour conserver l'attention de ces joueurs amateurs d'action consiste à créer un lien entre un combat et une interaction étendue (comme c'est le cas quand un vizir corrompu envoie des assassins éliminer les aventuriers).

Visez des personnages en particulier. Créez des situations dans lesquelles un personnage qui ne se livrerait d'ordinaire pas à la moindre interaction sociale est contraint de mener une partie au moins de la discussion. Peut-être que le PNJ qui lui sert d'interlocuteur est un membre de sa famille ou l'un de ses contacts et refuse de parler à quelqu'un d'autre. Un PNJ d'une race ou d'une classe donnée peut écouter uniquement les personnages ayant un point commun avec lui. En donnant ainsi de l'importance à un personnage, vous avez un excellent moyen de faire participer un joueur donné, mais vous ne devez pas exclure les autres pour autant.

Si un ou deux joueurs dominent la conversation, prenez un instant de temps à autre pour faire participer les autres. Vous pouvez le faire en incarnant votre PNJ si vous le désirez : « Et votre armoire à glace là, elle en pense quoi ? Parle barbare ! Qu'est-ce que tu es prêt à faire pour moi en échange d'une faveur ? » Sinon, vous pouvez tout simplement demander au joueur ce que son personnage fait pendant la conversation. La première approche convient bien aux joueurs qui ont déjà l'habitude de s'exprimer par la voix de leur personnage. La seconde fonctionne mieux avec les personnages qui ont besoin d'encouragements pour se livrer au roleplay.

Les objets

Quand les personnages doivent scier une corde, briser une fenêtre ou enfoncer le couvercle du cercueil d'un vampire, il n'y a qu'une seule règle immuable : avec du temps et des outils adaptés, un personnage peut briser n'importe quel objet destructible. Pour savoir si un personnage parvient à détruire un objet, faites appel à votre bon sens. Est-ce qu'un guerrier peut faire une brèche dans un mur de pierre avec son épée ? Non, l'épée se cassera probablement avant le mur.

Dans cette section de règle, le terme « objet » renvoie à un élément inanimé distinct, comme une fenêtre, une porte, une épée, un livre, une table, une chaise ou une pierre, pas à un bâtiment ni un véhicule qui se composent, eux, de plusieurs objets.

Les statistiques des objets

Quand le facteur temps a son importance, vous pouvez attribuer une classe d'armure et des points de vie à un objet destructible. Vous pouvez aussi lui attribuer des immunités, des résistances et des vulnérabilités face à certains types de dégâts.

Classe d'armure. La classe d'armure d'un objet représente la difficulté qu'il y a à l'endommager en le frappant (étant donné qu'il n'a aucune chance d'éviter le coup). La table Classe d'armure des objets propose des valeurs de CA pour divers matériaux.

Classe d'armure des objets

Matériau	CA	Matériau	CA
Tissu, papier, corde	11	Fer, acier	19
Cristal, verre, glace	13	Mithral	21
Bois, os	15	Adamantium	23
Pierre	17		

Points de vie. Les points de vie d'un objet indiquent la quantité de dégâts qu'il peut absorber avant de perdre son intégrité structurelle. Les objets résilients ont plus de points de vie que les objets fragiles. Les objets de grande taille ont aussi tendance à avoir plus de points de vie que ceux de

petite taille, à moins qu'il suffise de briser une petite partie de l'objet pour avoir le même résultat qu'en le détruisant dans son ensemble. La table Points de vie des objets propose des montants de points de vie pour les objets fragiles et résilients de Grande taille ou inférieure.

Points de vie des objets

Taille	Fragile	Résilient
Très petite (bouteille, serrure)	2 (1d4)	5 (2d4)
Petite (coffre, luth)	3 (1d6)	10 (3d6)
Moyenne (tonneau, lustre)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (chariot, fenêtre de 3 × 3 m)	5 (1d10)	27 (5d10)

Objets de Très Grande taille et de taille Gigantesque. Les armes ordinaires ne sont pas d'un grand secours face à des objets de Très grande taille et de taille Gigantesque, comme une statue colossale, une immense colonne de pierre ou un gigantesque rocher. Ceci dit, il suffit d'une torche pour brûler une tapisserie de Très Grande taille et d'un *tremblement de terre* pour réduire un colosse en gravats. Vous pouvez suivre l'évolution des points de vie d'un objet de Très grande taille et de taille Gigantesque si vous le désirez, ou simplement décider de la durée pendant laquelle il résiste aux coups ou à la force que les personnages lui opposent. Si vous suivez les points de vie, divisez l'objet en sections de Grande taille ou inférieure et suivez indépendamment les points de vie de chaque section. Il se peut qu'il suffise d'abattre l'un de ces segments pour détruire tout l'objet. Par exemple, la statue d'un humain de taille Gigantesque peut très bien s'écrouler si l'une de ses jambes, de Grande taille, est réduite à 0 point de vie.

Les objets et les types de dégâts. Les objets sont immunisés contre les poisons et les dégâts psychiques. Vous pouvez tout à fait décider que certains types de dégâts sont plus efficaces que d'autres contre certains objets ou certaines substances. Par exemple, les dégâts contondants sont particulièrement appropriés pour broyer quelque chose mais bien moins utiles quand il s'agit de trancher une corde ou du cuir. Les objets en papier ou en tissu peuvent se montrer vulnérables aux dégâts de feu et de foudre. Une pioche permet de tailler la pierre mais pas de couper un arbre. Comme toujours, faites appel à votre bon sens.

Seuil de dégâts. Les grands objets, comme les murs d'un château, ont souvent une résilience particulière représentée par un seuil de dégâts. Un objet doté d'un seuil de dégâts est immunisé contre tous les dégâts, à moins qu'une unique attaque ou un seul effet ne lui inflige un montant supérieur ou égal à son seuil de dégâts, auquel cas l'objet subit les dégâts normalement. Des dégâts dont le montant n'égale ni ne dépasse le seuil de dégâts de l'objet sont considérés comme superficiels et ne réduisent pas les points de vie de l'objet.

Le combat

Cette section vient étoffer les règles de combat du *Player's Handbook* et offre des conseils pour gérer le jeu au mieux dès qu'une bataille éclate.

Le suivi de l'initiative

Vous avez plusieurs méthodes pour noter qui joue quand lors d'un combat.

La liste cachée

Nombre de MD notent l'initiative sur une liste qu'ils cachent aux joueurs, en général un bout de papier dissimulé derrière l'écran du MD ou une feuille de calcul sur un ordinateur portable. Cela vous permet de suivre l'initiative des combattants qui ne se sont pas encore montrés et vous pouvez utiliser la liste pour noter les points de vie des monstres et pour prendre des notes.

L'inconvénient, c'est que vous devez rappeler aux joueurs, round après round, à quel moment ils interviennent.

La liste visible

Vous pouvez utiliser un tableau blanc pour noter l'initiative. Quand les joueurs vous annoncent leur initiative, notez-la sur le tableau, dans l'ordre de la plus haute à la plus faible, en laissant toujours un espace entre deux noms. Ajoutez l'initiative des monstres en même temps ou au fur et à mesure qu'ils interviennent dans le combat.

Vous pouvez améliorer cela en utilisant des aimants fixés sur un tableau blanc métallique, en inscrivant le nom des personnages et des monstres sur chacun ou bien en écrivant ces noms sur des cartes maintenues par des aimants.

Comme la liste est visible, tout le monde voit l'ordre de jeu, les joueurs savent donc quand vient leur tour et peuvent réfléchir à leur action en avance. En revanche, il n'y a pas de doute sur le moment où les monstres agissent.

Une variante consiste à charger un joueur de suivre l'initiative, soit sur un tableau blanc, soit sur un bout de papier bien visible aux yeux des autres joueurs. Vous réduisez ainsi le nombre de choses dont vous devez vous charger vous-même.

Les fiches

Pour cette méthode, attribuez une fiche à chaque personnage et chaque groupe de monstres identiques. Quand les joueurs vous annoncent leur initiative, notez-la sur la fiche de leur personnage. Faites de même pour l'initiative des monstres puis classez les fiches de l'initiative la plus haute à la plus basse. Commencez par le haut de la pile et descendez. Quand vous annoncez le nom du personnage dont c'est le tour, annoncez aussi celui du suivant, afin que le joueur puisse planifier son action. La fiche du sommet est glissée sous la pile une fois que le personnage ou le groupe de monstres a agi.

Quand vous utilisez des fiches, au début, les joueurs ne connaissent pas l'ordre de jeu et ils ne savent pas quand les monstres vont intervenir tant qu'ils n'ont pas agi au moins une fois.

Le suivi des points de vie des monstres

Lors d'un combat, vous devez suivre les dégâts que reçoivent les monstres. La majorité des MD font cela en secret, afin que les joueurs ignorent combien il reste de points de vie au monstre. À vous de voir si préférez le secret ou non, ce qui compte, c'est de noter individuellement les points de vie de chaque monstre.

C'est simple de notez l'évolution des points de vie d'un monstre ou deux, par contre, il est bon d'avoir un système de gestion pour les groupes plus importants. Si vous n'utilisez pas de figurines ou d'autres aides visuelles, le plus simple pour différencier les monstres semblables consiste à assigner des caractéristiques uniques à chaque monstre, comme des descriptions du genre « l'ogre à la vilaine cicatrice » et « l'ogre avec le casque à cornes. » Imaginons par exemple que vous menez une rencontre avec trois ogres ayant chacun 59 points de vie. Une fois que vous avez déterminé l'initiative, notez les points de vie de chacun et ajoutez une note (et même un nom si vous le désirez) pour les différencier :

Krag (ogre cicatrice) : 59
Thod (ogre casque) : 59
Mur (ogre qui pue) : 59

Si vous utilisez des figurines pour représenter les monstres, le plus simple pour différencier des monstres de la même espèce consiste à leur attribuer des figurines différentes. Si vous utilisez des figurines identiques pour tous les monstres de même type, vous pouvez les différencier avec des autocollants de différentes couleurs ou des gommettes sur lesquelles écrire un chiffre ou une lettre.

Par exemple, dans un combat contre trois ogres, vous pouvez utiliser trois figurines identiques différenciées avec des gommettes respectivement nommées A, B et C. Pour suivre l'évolution des points de vie des ogres, classez-les par lettre et soustrayez les dégâts de chacun au fur et à mesure qu'ils les encaissent. Après quelques rounds de combat, votre feuille devrait ressembler à cela :

Ogre A : ~~59~~ ~~53~~ ~~45~~ ~~24~~ ~~14~~ 9 mort
Ogre B : ~~59~~ ~~51~~ 30
Ogre C : 59

Les joueurs demandent souvent dans quelle mesure un monstre a l'air mal en point. Ne vous sentez jamais obligé de révéler ses points de vie exacts, mais si le monstre a moins de la moitié de ses points de vie, il paraît équitable de se dire qu'il a des plaies bien visibles et semble souffrir. Vous pouvez le leur décrire comme ensanglanté, ce qui leur donne l'impression d'avoir progressé dans un combat contre un rude adversaire et les aide à savoir quand utiliser leurs meilleurs sorts et leurs aptitudes les plus puissantes.

L'utilisation et le suivi des états

Divers règles et éléments de jeu annoncent clairement quand ils appliquent un état à une créature, mais vous pouvez aussi appliquer des états à la volée : ils sont conçus pour être intuitifs et vous le permettre aisément. Par exemple, si un personnage est, disons endormi, il n'est pas conscient de ce qui l'entoure et vous pouvez le déclarer inconscient. Un personnage vient juste de trébucher et de tomber ? Il est à terre.

Il est parfois difficile de suivre les états des personnages. Pour les monstres, le plus simple consiste à noter les états sur leurs cartes de combat ou là où vous notez l'initiative. Charge aux joueurs de se souvenir des états qui affectent leur personnage. Mais comme les joueurs ont une fâcheuse tendance à oublier ou négliger les états handicapants, vous pouvez aussi les noter sur des cartes de combat ou un tableau blanc.

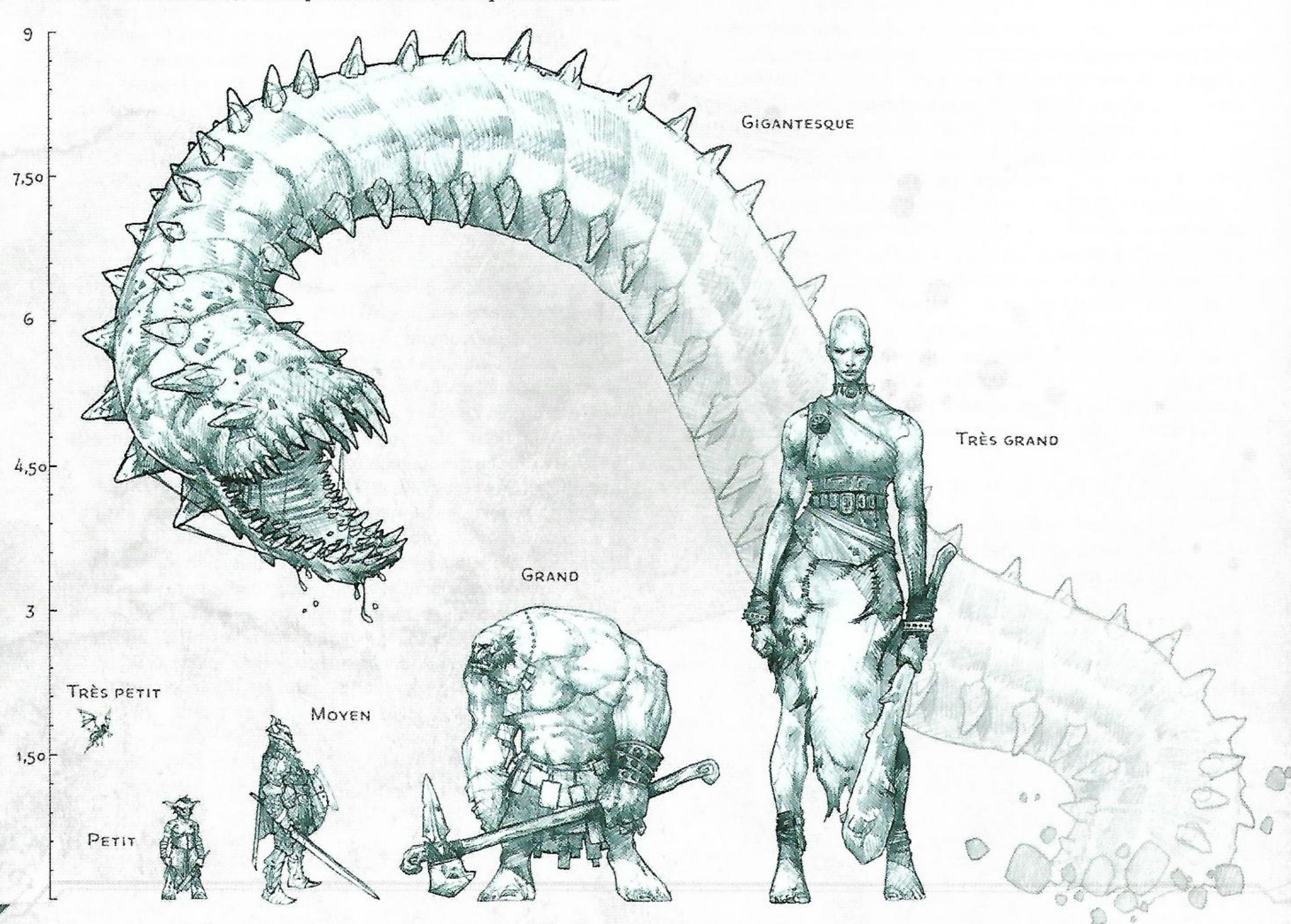
Vous pouvez préparer une réserve de fiches portant le nom des états et leurs effets et la garder à portée de main. Donnez la carte idoine au joueur du personnage concerné quand l'état se déclenche. Une fiche rose bonbon posée sur la feuille d'un personnage rappelle au joueur, même le plus distrait, qu'il est charmé ou effrayé.

Les monstres et les coups critiques

Un monstre suit les mêmes règles que les personnages-joueurs vis-à-vis des coups critiques. Ceci dit, si vous utilisez les dégâts moyens d'un monstre au lieu de lancer les dés, vous vous demandez peut-être comment gérer les critiques. Quand le monstre réussit un coup critique, lancez les dés de dégâts associés au coup et ajoutez-les aux dégâts moyens. Par exemple, si un gobelin inflige normalement 5 (1d6+2) dégâts tranchants et réussit un coup critique, il inflige 5+1d6 dégâts tranchants.

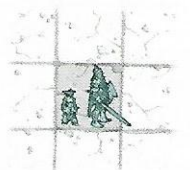
Improviser des dégâts

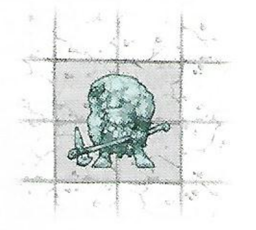
Le monstre ou l'effet précise généralement le montant de dégâts qu'il inflige mais, dans certains cas, vous devrez déterminer les dégâts à la volée. La table L'improvisation des dégâts vous offre quelques suggestions pour gérer cela au mieux.



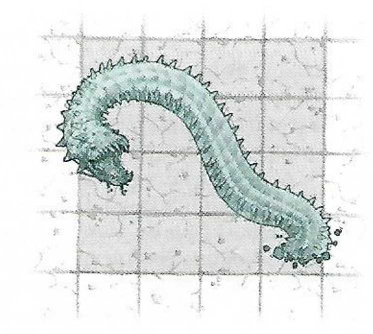
La taille des créatures en cases et en hexagones


Très Petite

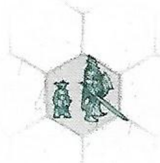

Petite ou Moyenne

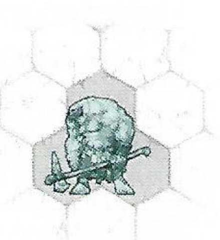

Grande

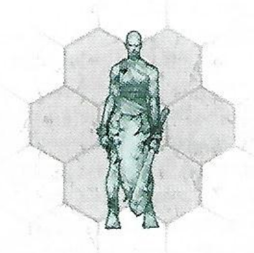
Très Grande

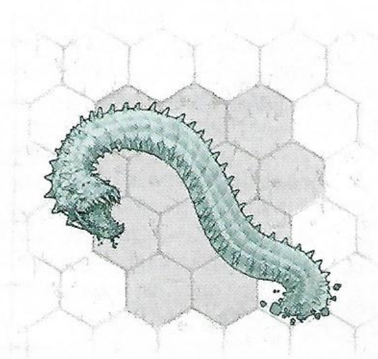

Gigantesque











L'improvisation des dégâts

Dés	Exemples
1d10	Brûlé par des charbons ardents, touché par la chute d'une étagère, piqué par une aiguille empoisonnée
2d10	Frappé par la foudre, tombé dans une fosse en flammes
4d10	Touché par les décombres d'un plafond en train de s'effondrer, trébuchant dans une cuve d'acide
10d10	Broyé entre des murs qui se resserrent, touché par des lames d'acier tourbillonnantes, barbotant dans un ruisseau de lave
18d10	Submergé dans la lave, touché par la chute d'une forteresse volante
24d10	Tombé dans un vortex de feu sur le plan élémentaire du Feu, broyé par les mâchoires d'une créature divine ou d'un monstre aussi gros que la lune

La table Sévérité des dégâts en fonction des niveaux sert de guide pour estimer la dangerosité de ces dégâts pour les personnages de divers niveaux. Croisez les références entre le niveau des personnages et les dégâts infligés pour estimer leur sévérité.

Sévérité des dégâts en fonction des niveaux

Niveau du personnage	Mineurs	Dangereux	Mortels
1–4	1d10	2d10	4d10
5–10	2d10	4d10	10d10
11–16	4d10	10d10	18d10
17–20	10d10	18d10	24d10

Les dégâts **mineurs** risquent rarement de causer la mort des personnages du niveau indiqué mais peuvent achever un personnage déjà bien affaibli.

En revanche, les dégâts **dangereux** représentent une véritable menace pour les personnages les plus faibles et risquent de tuer un personnage du niveau indiqué s'il lui manque trop de points de vie.

Comme leur nom l'indique, les dégâts **mortels** suffisent à faire tomber un personnage du niveau indiqué à 0 point de vie. Ce niveau de dégâts est susceptible de tuer sur-le-champ même les personnages les plus puissants s'ils sont déjà blessés.

Gérer les zones d'effet

De nombreux sorts et autres effets de jeu créent des zones, comme un cône ou une sphère. Il est parfois difficile de déterminer qui se trouve dans la zone d'effet et qui ne s'y trouve pas, à moins d'utiliser des figurines ou d'autres aides visuelles. Le plus simple pour gérer ce problème, c'est de prendre votre courage à deux mains et de décider par vous-même.

Si vous avez besoin de conseils supplémentaires, utilisez la table Les cibles dans les zones d'effet. Pour cela, visualisez quels combattants sont relativement proches et laissez la table vous guider pour déterminer le nombre qui se trouvent dans la zone d'effet. Ajoutez ou enlevez des cibles selon si elles sont particulièrement regroupées ou non. Vous pouvez lancer 1d3 pour déterminer le nombre à enlever ou rajouter.

Les cibles dans les zones d'effet

Zone	Nombre de cibles
Cône	Taille × 0,33 (arrondi au supérieur)
Cube ou carré	Taille × 0,66 (arrondi au supérieur)
Cylindre	Rayon × 0,66 (arrondi au supérieur)
Ligne	Longueur × 0,11 (arrondi au supérieur)
Sphère ou cercle	Rayon × 0,66 (arrondi au supérieur)

Par exemple, si un magicien lance *mains brûlantes* (un cône de 4,50 mètres) sur un groupe d'orcs proches, vous pouvez utiliser la table et dire que deux orcs sont pris dans la zone d'effet (4,50 × 0,33 = 1,485 arrondi au supérieur donc 2). De même, si un ensorceleur lance un *éclair* (ligne de 30 mètres) sur des ogres et des hobgobelins, vous pouvez utiliser la table pour dire qu'il touche quatre monstres (30 × 0,11 = 3,3 arrondi à 4).

Cette approche se base sur la simplicité plutôt que la précision spatiale, si vous préférez une vision plus tactique, utilisez des figurines.

Gérer les foules

Il est parfois difficile de garder un rythme rapide quand une bataille met en scène des dizaines de monstres. Pour gérer un

champ de bataille encombré, vous pouvez accélérer les choses en renonçant aux jets d'attaque. Au lieu de cela, vous vous livrez à une approximation du nombre de coups qu'un grand groupe de monstres devrait en moyenne porter à sa cible.

Au lieu de faire un jet d'attaque, vous déterminez le résultat minimal au d20 nécessaire à une créature pour toucher sa cible en ôtant son bonus d'attaque à la CA de la cible. Comme vous devrez vous référer à ce résultat tout au long de la bataille, mieux vaut le noter.

Regardez l'entrée correspondant au jet de d20 minimal requis dans la table Les attaques d'une foule. Cette table indique combien de créatures devant obtenir ce résultat ou plus doivent attaquer la cible pour que l'une d'elle la touche. Si des créatures en tel nombre unissent leurs efforts pour attaquer la cible, l'une d'elle la touche.

Par exemple, huit orcs encerclent un guerrier. Ils ont un bonus d'attaque de +5 tandis que le guerrier a une CA de 19. Les orcs doivent donc faire 14 ou plus pour toucher leur ennemi. D'après la table, si trois orcs attaquent le guerrier, l'un d'eux le touche. Il y a assez d'orcs pour faire deux groupes de trois, les deux restants n'arrivant pas à toucher le guerrier.

Si les assaillants font des dégâts différents, partez du principe que c'est celui qui inflige le plus de dégâts qui a touché la cible. Si la créature qui touche dispose de plusieurs attaques avec un même bonus d'attaque, elle touche une fois avec chacune de ses attaques. Si ses attaques ont des bonus d'attaque différents, vous devez résoudre chaque attaque séparément.

Cette manière de gérer les attaques ignore les coups critiques mais réduit le nombre de jets à faire. Une fois que le nombre de combattants s'est notablement réduit, revenez au système de jets de dé habituel pour éviter d'arriver au point où l'un des deux camps ne pourra plus toucher l'autre.

Les attaques d'une foule

Jet de 20 requis	Nombre d'assaillants requis pour toucher une fois
1–5	1
6–12	2
13–14	3
15–16	4
17–18	5
19	10
20	20

L'utilisation des figurines

Lors d'un combat, les joueurs peuvent souvent compter sur votre description pour visualiser la position de leurs personnages par rapport à leur environnement et leurs ennemis. Cependant, lors d'une bataille complexe, il est plus simple de recourir aux aides visuelles, généralement des figurines et une grille. Si vous aimez les modèles réduits, les donjons en trois dimensions ou les grandes cartes sur papier vinyle, vous devriez aussi utiliser des figurines.

Le *Player's Handbook* propose des règles simples pour représenter un combat sur une grille à l'aide de figurines. Cette section vient étoffer ces conseils.

Les cartes tactiques

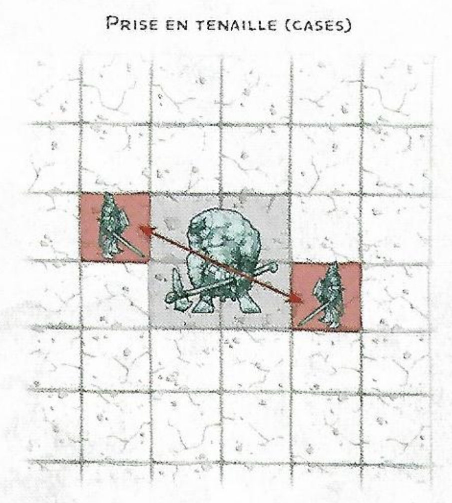
Vous pouvez dessiner des cartes tactiques avec des feutres de couleur sur une grille en vinyle effaçable à sec aux cases de 2,5 centimètres, sur une grande feuille de papier ou sur une surface plate similaire. Les cartes-poster préimprimées, les cartes faites de cartons accolés et les terrains en plâtre ou en résine sculptés ont aussi leur charme.

L'unité commune pour les cartes tactiques reste la case de 1,50 mètre, sachant que les cartes quadrillées sont faciles à se procurer ou à créer. Ceci dit, vous n'êtes pas obligé d'utiliser une grille. Vous pouvez mesurer les distances avec un mètre-ruban, une ficelle, des bâtonnets ou des cure-pipes de tailles spécifiques. Une autre option consiste à utiliser une surface de jeu couverte d'hexagones (souvent appelés hexa), ce qui permet d'associer la faciliter de comptage d'une grille avec la flexibilité des déplacements sans grille. Cependant, les couloirs des donjons aux murs rectilignes qui se coupent à angle droit sont difficiles à cartographier en hexagones.

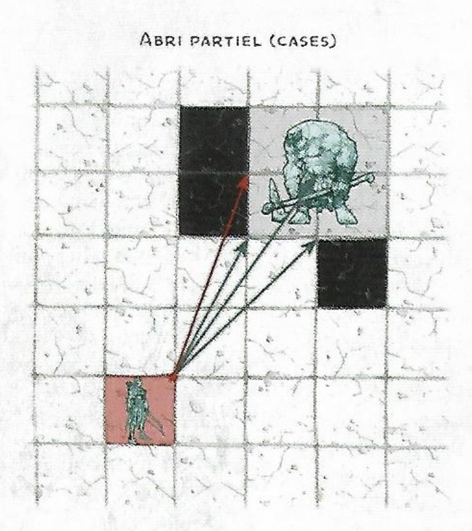
La taille des créatures en cases et en hexagones

La taille d'une créature détermine la place qu'elle occupe, en cases ou en hexa, comme indiqué dans la table Taille et place des créatures. Si la figurine que vous utilisez pour représenter un monstre occupe une surface différente de celle indiquée dans la table, cela ne pose pas de problème mais utilisez la taille officielle du monstre vis-à-vis des règles. Par exemple, vous pouvez utiliser une figurine avec une base habituellement utilisée pour représenter une créature de Grande taille pour visualiser un géant de Très Grande taille. Le géant prend moins de place sur le champ de bataille que sa taille le laisse à penser mais il fonctionne tout de même comme une créature de Très Grande vis-à-vis des règles comme la lutte.

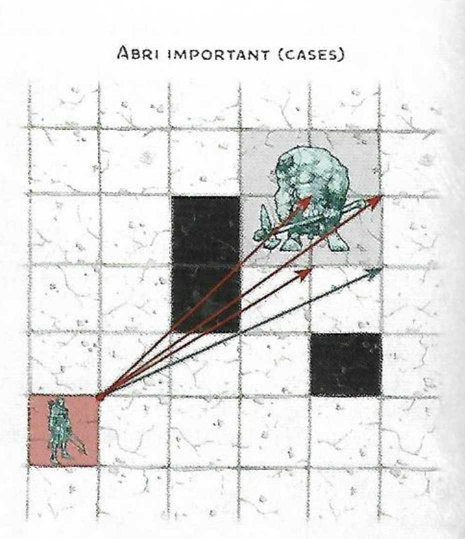
Prise en tenaille (cases)



Abri partiel (cases)



Abri important (cases)



Taille et place des créatures

Taille	Place : cases	Place : hexa
Très Petite	4 par case	4 par hexa
Petite	1 case	1 hexa
Moyenne	1 case	1 hexa
Grande	4 cases (2 sur 2)	3 hexa
Très Grande	9 cases (3 sur 3)	7 hexa
Gigantesque	16 cases (4 sur 4) ou plus	12 hexa ou plus

Les zones d'effet

La zone d'effet d'un sort, d'un pouvoir de monstre ou d'une autre capacité se traduit en cases ou en hexagones pour déterminer les cibles potentielles présentes dans la zone.

Choisissez l'intersection de plusieurs cases ou hexagones comme point d'origine de l'effet puis suivez les règles de ce dernier comme à l'accoutumée. Si une zone d'effet prend une forme circulaire et couvre au moins la moitié d'une case, elle affecte la totalité de la case.

Le champ de vision

Pour déterminer précisément si un emplacement se trouve dans le champ de vision d'un autre, choisissez l'angle de l'un de ces emplacements et tracez une ligne imaginaire allant de cet angle à n'importe quel point de l'autre emplacement. Si au moins une ligne de ce type atteint l'autre emplacement sans traverser ou toucher un objet ou un effet bloquant la vision (comme un mur de pierre, un épais rideau ou une nappe de brouillard dense), alors le deuxième emplacement se trouvent dans le champ de vision du premier.

L'abri

Pour déterminer si une cible bénéficie d'un abri contre une attaque ou un effet sur une grille, choisissez un angle de l'emplacement de l'assaillant ou bien le point d'origine de la zone d'effet. Tracez ensuite des lignes imaginaires partant de cet angle et reliant tous les angles d'une des cases qu'occupe la cible. Si un obstacle (y compris une autre créature) bloque une ou deux de ces lignes, la cible bénéficie d'un abri partiel. Si trois à quatre lignes sont bloquées mais que l'attaque peut tout de même atteindre la cible (si elle se trouve derrière une meurtrière par exemple) la cible bénéficie d'un abri important.

Avec des hexagones, utilisez le même processus en traçant des lignes partant des angles des hexagones. La cible profite d'un abri partiel si un obstacle bloque un maximum de trois lignes et d'un abri important si un obstacle bloque quatre lignes ou plus mais que l'attaque peut tout de même atteindre la cible.

Règle optionnelle : la prise en tenaille

Si vous utilisez régulièrement des figurines, la prise en tenaille est un moyen très simple de bénéficier d'un avantage lors d'un jet d'attaque contre un ennemi commun.

Une créature ne peut pas prendre en tenaille un ennemi qu'elle ne voit pas. Elle ne peut pas le faire non plus si elle est neutralisée. Une créature de Grande taille ou supérieure prend un ennemi en tenaille tant que l'une des cases ou l'un des hexagones qu'elle occupe remplit les conditions de prise en tenaille.

La prise en tenaille avec des cases. Quand une créature et au moins un de ses alliés sont adjacents à un ennemi et placés sur des côtés ou des angles opposés de son emplacement, ils le prennent en tenaille et ils bénéficient tout deux d'un avantage lors de leurs jets d'attaque au corps à corps contre cet ennemi.

Sur une grille, si vous avez un doute sur le fait que deux créatures prennent un ennemi en tenaille, tracez une ligne imaginaire entre les centres des emplacements de chacune de ces deux créatures. Si la ligne passe par des côtés ou des angles opposés de l'emplacement de l'adversaire, alors ce dernier est bien pris en tenaille.

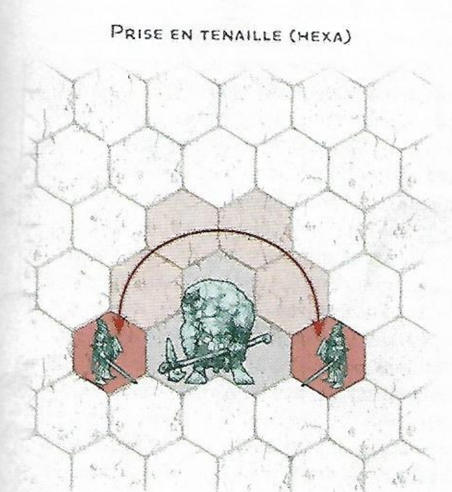
La prise en tenaille avec des hexagones. Quand une créature et au moins un de ses alliés sont adjacents à un ennemi et placés sur des côtés ou des angles opposés de son emplacement, ils le prennent en tenaille et bénéficient tous d'un avantage lors de leurs jets d'attaque au corps à corps contre cet ennemi. Avec des hexagones, comptez le nombre d'hexagones qu'il y a pour faire le tour de l'ennemi en allant d'une créature à son allié. Les alliés prennent un ennemi de taille Moyenne ou inférieure en tenaille s'il faut deux cases pour les rejoindre en faisant le tour de l'ennemi. Si l'ennemi est de Grande taille, les alliés doivent être séparés de quatre hexagones, de 5 s'il est de Très Grande taille et d'au moins six s'il est de taille Gigantesque.

Règle optionnelle : les diagonales

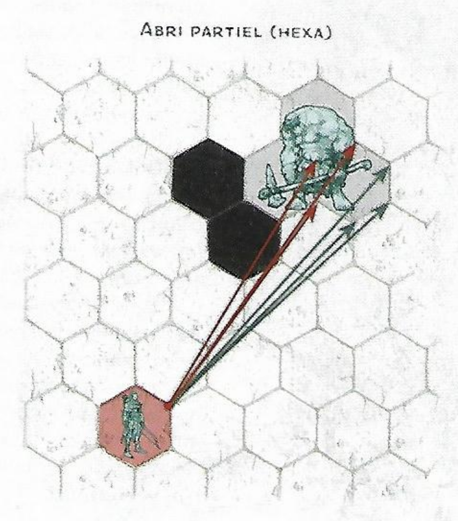
Le *Player's Handbook* présente une méthode très simple pour calculer les déplacements et mesurer les distances sur une grille : chaque case compte pour 1,50 mètre, même si vous vous déplacez en diagonale. Cela permet de garder une certaine rapidité de jeu mais bafoue les règles de la géométrie et se révèle faux sur de longues distances. Voici une règle optionnelle apportant un peu plus de réalisme mais demandant plus de travail en combat.

Quand vous mesurez une distance ou vous déplacez en diagonale, comptabilisez la première diagonale comme 1,50 mètre et la seconde comme 3 mètres. Ce schéma se reproduit tant que vous comptez en diagonale, même s'il

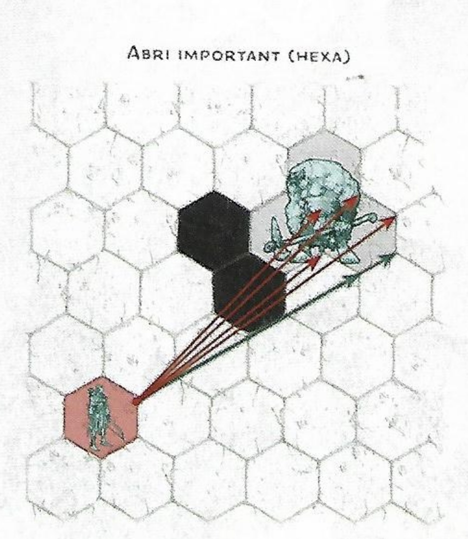
Prise en tenaille (hexa)



Abri partiel (hexa)



Abri important (hexa)



y a des déplacements horizontaux ou verticaux entre les diagonales. Par exemple, si un personnage se déplace d'une case en diagonale (1,50 mètre) puis de trois en ligne droite (4,50 mètres) puis d'une en diagonale (3 mètres), il a parcouru un total de 9 mètres.

Règle optionnelle : faire face

Si vous voulez plus de précision et désirez connaître la direction à laquelle une créature fait face, utilisez cette règle optionnelle.

Une créature peut se tourner dans une nouvelle direction à la fin de son mouvement. Chaque créature a un arc frontal (la direction à laquelle il fait face), un arc gauche, un arc droit et un arc arrière. Une créature peut faire face à une nouvelle direction en réaction au déplacement d'une autre créature.

Normalement, une créature peut viser uniquement les créatures se trouvant dans son arc frontal ou ses arcs latéraux. Elle ne voit pas ce qui se trouve dans son arc arrière, ce qui veut dire qu'un assaillant situé dans l'arc arrière d'une créature est avantagé lors de ses jets d'attaque contre elle.

Les boucliers appliquent leur bonus à la CA contre les attaques venant de l'arc frontal et de l'arc latéral où se trouve le bouclier uniquement. Par exemple, si un guerrier porte son bouclier au bras gauche, il applique son bonus de bouclier à la CA contre les attaques venant de son arc frontal et de son arc gauche uniquement.

Vous pouvez décider qu'une créature ne dispose pas forcément de tous les types d'arc. Par exemple, une gelée ocre amorphe peut traiter tous ses arcs comme des arcs frontaux tandis qu'une hydre peut avoir trois arcs frontaux et un arc arrière.

Avec des cases, choisissez un côté de l'emplacement de la créature : c'est la direction à laquelle elle fait face. Tirez une diagonale dirigée vers l'extérieur et partant de chaque angle de ce côté : l'espace entre les deux forme l'arc frontal de la créature. Le côté opposé à l'avant est donc l'arrière et permet de déterminer l'arc arrière de la même manière. Les espaces restants sur les côtés forment les arcs latéraux.

Avec les hexagones, il faut recourir à votre jugement pour déterminer les différents arcs. Choisissez un côté de l'emplacement de la créature et dessinez une forme de camembert partant de là pour former l'arc frontal et une autre à l'opposé, pour former l'arc arrière, les espaces restants sur les côtés formant les arcs latéraux.

Une case ou un hexagone peut se trouver dans plus d'un arc, selon comment vous tracez les lignes partant de l'emplacement d'une créature. Si plus de la moitié d'une case ou d'un hexagone se trouve dans un arc, toute la case ou tout l'hexagone s'y trouve, si une moitié tout pile se trouve dans l'arc frontal et l'autre dans un arc latéral la totalité est considérée comme étant dans l'arc frontal tandis que si une moitié tout pile se trouve dans un arc latéral et l'autre dans l'arc arrière la totalité est considérée comme étant dans l'arc latéral.

Gérer le temps de réaction

En général, un combattant utilise principalement ses réactions pour les attaques d'opportunité et l'action se tenir prêt. Divers sorts et plusieurs aptitudes offrent d'autres options de réaction et il devient parfois difficile de gérer le timing des réactions. Par exemple, l'attaque d'opportunité et le sort de *bouclier* annoncent clairement qu'ils peuvent interrompre ce qui les a déclenchés. En revanche, si aucun timing n'est indiqué ou s'il est flou, la réaction se produit dès que son déclencheur se termine, comme avec l'action se tenir prêt.

Combiner des effets de jeu

Une même cible peut être affectée par plusieurs effets de jeu à la fois, cependant, quand deux d'entre eux ou plus possèdent le même nom, il n'y en a qu'un qui fait effet (le plus puissant) tant que leurs durées d'effet se chevauchent. Par exemple, si une cible s'embrase suite au trait corps de feu d'un élémentaire du feu, les dégâts de brûlure continus n'augmentent pas si la cible est de nouveau sujette aux effets de ce trait. Parmi les éléments de jeu concernés, on trouve les sorts, les aptitudes de classe, les dons, les traits raciaux, les aptitudes de monstres et les objets magiques. Consultez la règle connexe « Combiner les effets magiques » dans le chapitre 10 du *Player's Handbook*.

Les poursuites

En appliquant à la lettre les règles de déplacement, une poursuite potentiellement passionnante risque fort de se muer en événement morne et prévisible, les créatures les plus rapides rattrapant systématiquement les plus lentes tandis que les créatures se déplaçant à la même allure ne se rapprochent jamais les unes des autres. Cet ensemble de règles redonne de l'intérêt aux poursuites en introduisant une part de hasard.

Commencer la poursuite

Pour une poursuite, il faut une proie et au moins un poursuivant. Tout participant qui n'a pas encore de valeur d'initiative doit lancer le dé pour la déterminer. Comme lors d'un combat, chaque participant peut faire une action et un déplacement à son tour. La chasse se termine quand un groupe abandonne ou que la proie s'enfuit.

Pour lancer la poursuite, déterminez la distance de départ entre la proie et ses poursuivants. Suivez l'évolution de la distance qui les sépare, le poursuivant le plus proche de la proie étant le leader. Ce dernier peut changer au fil des rounds.

Diriger la poursuite

Il est vivement conseillé aux participants d'utiliser l'action se précipiter à chaque round. Ceux qui s'arrêtent pour lancer un sort ou une attaque risquent de perdre leur proie de vue tandis qu'une proie qui fait de même a de grandes chances de se faire rattraper.

Se précipiter

Pendant la poursuite, un participant peut utiliser l'action se précipiter gratuitement un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Constitution. À chaque fois qu'il utilise cette action au-delà de cette limite, il doit faire un test de Constitution DD 10 à la fin de son tour. S'il échoue, il reçoit un niveau d'épuisement.

Un participant abandonne la poursuite si son épuisement atteint le niveau 5 car sa vitesse tombe alors à 0. Une créature peut se débarrasser des niveaux d'épuisement acquis lors de la course en terminant un court ou un long repos.

Les sorts et les attaques

Un participant peut lancer un sort ou une attaque contre d'autres créatures à portée. Appliquez les règles habituelles pour les abris, le terrain etc. aux attaques comme aux sorts.

Normalement, les participants ne peuvent pas effectuer d'attaque d'opportunité les uns contre les autres étant donné qu'ils sont tous censés se déplacer dans la même direction en même temps. Cependant, ils peuvent tout à fait être la cible d'attaques d'opportunité effectuées par des créatures qui ne participent pas à la poursuite. Par exemple, des aventuriers qui poursuivent un voleur dans une allée et passent devant un groupe de malandrins risquent de provoquer des attaques d'opportunité de la part de ces malandrins.

Terminer la poursuite

La poursuite se termine quand un camp ou l'autre s'arrête, quand la proie s'échappe ou quand un poursuivant s'est suffisamment rapproché de la proie pour l'attraper.

Si aucun camp n'abandonne la poursuite, la proie fait un test de Dextérité (Discrétion) à la fin de chaque round, une fois que tous les participants ont joué leur tour. Comparez ce résultat à la valeur de Sagesse (Perception) passive des poursuivants. S'il y a plusieurs créatures comme proies, elles font toutes leur propre test.

Si la proie ne passe pas hors de vue du leader, son test échoue automatiquement, sinon, si le résultat de la proie est supérieur à la meilleure valeur passive des poursuivants, la proie s'enfuit. Dans le cas contraire, la poursuite reprend pour un round.

La proie est avantagée ou désavantagée lors de son test en fonction des circonstances, comme indiqué dans la table Les facteurs influant sur la fuite. Si un ou plusieurs facteurs donnent un avantage et un désavantage à la cible, elle n'applique ni l'un ni l'autre, comme à l'accoutumée.

Les facteurs influant sur la fuite

Facteur	Test avec un
La proie peut se cacher derrière beaucoup de choses	Avantage
La proie se trouve dans une zone très peuplée ou bruyante	Avantage
La proie a peu de chose derrière lesquelles se cacher	Désavantage
La proie se trouve dans une zone peu peuplée ou silencieuse	Désavantage
Le leader est un rôdeur ou maîtrise la Survie	Désavantage

D'autres facteurs peuvent aider la proie à fuir ou la gêner, à vous de voir. Par exemple, une proie victime de *lueurs féeriques* peut être désavantagée lors de ses tests de fuite car elle est beaucoup plus facile à repérer.

Ce n'est pas parce qu'une cible s'enfuit qu'elle a distancé ses poursuivants, dans un environnement urbain par exemple, elle peut se fondre dans la foule ou disparaître derrière un coin de rue sans laisser le moindre indice sur l'endroit où elle se cache.

Les complications

Comme lors de toute bonne scène de poursuite, quelques complications devraient venir pimenter la course. Les tables Les complications des poursuites urbaines et Les complications des poursuites en milieu sauvage vous fournissent de nombreux exemples.

Les complications se présentent au hasard, chaque participant lançant un d20 à la fin de son tour. Consultez la table appropriée pour déterminer si une complication survient, auquel cas elle affecte le participant suivant dans l'ordre d'initiative, pas celui qui a lancé le dé. Ce dernier ou celui qui subit la complication peut dépenser de l'inspiration pour annuler cette complication.

Les personnages peuvent créer eux-mêmes des complications pour gêner la tâche de leurs poursuivants (en lançant une *toile d'araignée* dans une allée étroite par exemple). Gérez cela comme bon vous semble.



Les complications des poursuites urbaines

d20	Complication
1	Un gros obstacle, comme un cheval ou un chariot, vous bloque le passage. Faites un test de Dextérité (Acrobaties) DD 15 pour le franchir. Si vous échouez, l'obstacle compte comme 3 mètres de terrain difficile.
2	La foule vous bloque la route. Faites un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) DD 10 (à vous de choisir) pour vous frayer un chemin dans la cohue. En cas d'échec, la foule compte comme 3 mètres de terrain difficile.
3	Un grand vitrail ou une barrière similaire vous bloque le passage. Faites un jet de sauvegarde de Force DD 10 pour vous jeter à travers la fenêtre en brisant le verre. En cas d'échec, vous rebondissez contre le verre intact et tombez à terre.
4	Un dédale de tonneaux, de caisses et d'obstacles similaires se dresse sur votre chemin. Faites un test de Dextérité (Acrobaties) ou d'Intelligence DD 10 (à vous de choisir) pour vous déplacer dans le labyrinthe. Si vous échouez, le labyrinthe compte comme 3 mètres de terrain difficile.
5	La pluie, de l'huile ou un autre liquide a rendu le sol glissant. Faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Si vous échouez, vous tombez à terre.
6	Vous tombez nez à nez avec une meute de chiens qui se disputent de la nourriture. Faites un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 pour passer sans encombre. En cas d'échec, vous vous faites mordre, vous subissez 1d4 dégâts perforants et les chiens comptent comme 1,50 mètre de terrain difficile.
7	Vous déboulez en pleine rixe. Faites un test de Force (Athlétisme), Dextérité (Acrobaties) ou Charisme (Intimidation) DD 15 (à vous de choisir) pour passer sans encombre. Si vous échouez, vous recevez 2d4 dégâts contondants et les bagarreurs comptent comme 3 mètres de terrain difficile.
8	Un mendiant vous bloque la route. Faites un test de Force (Athlétisme), Dextérité (Acrobaties) ou Charisme (Intimidation) DD 10 (à vous de choisir) pour passer devant lui. Vous réussissez automatiquement si vous lui lancez une pièce. Si vous échouez, le mendiant compte comme 1,50 mètre de terrain difficile.
9	Un **garde** (voir le *Monster Manual* pour son profil) trop zélé vous confond avec quelqu'un d'autre. Si vous vous déplacez de 6 mètres ou plus lors de votre tour, il vous porte une attaque d'opportunité avec sa lance (+3 pour toucher, 1d6+1 dégâts perforants s'il touche).
10	Vous êtes obligé de tourner court pour éviter une collision avec un obstacle infranchissable. Faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour négocier le virage. Si vous échouez, vous heurtez quelque chose de dur et recevez 1d4 dégâts contondants.
11–20	Pas de complication.

Les complications des poursuites en milieu sauvage

d20	Complication
1	Votre chemin vous conduit dans un buisson touffu. Faites un test de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobaties) DD 10 (à vous de choisir) pour franchir le buisson. Si vous échouez, le buisson compte comme 1,50 mètre de terrain difficile.
2	Le sol irrégulier menace de ralentir votre progression. Faites un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 pour gérer le passage. Si vous échouez, le sol compte comme 3 mètres de terrain difficile.
3	Vous traversez une **nuée d'insectes** (voir le *Monster Manual* pour le profil, le MD choisissant le type d'insectes le plus approprié à la région). La nuée fait une attaque d'opportunité à votre encontre (+3 pour toucher, 4d4 dégâts perforants si elle touche).
4	Un ruisseau, une ravine ou un lit de roche vous bloque le chemin. Faites un test de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobaties) DD 10 (à vous de choisir) pour franchir cet obstacle. Si vous échouez, il compte comme 3 mètres de terrain difficile.
5	Faites un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Si vous échouez, un nuage de sable, de poussière, de cendres, de neige ou de pollen vous aveugle jusqu'à la fin de votre tour. Votre vitesse est réduite de moitié tant que vous êtes ainsi aveuglé.
6	Vous vous laissez surprendre par un contrebas inattendu. Faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour gérer cette embûche. Si vous échouez, vous tombez de 1d4 × 1,50 mètres et recevez 1d6 dégâts contondants par tranche de 3 mètres de chute, comme à l'accoutumée. À la fin de votre chute, vous tombez à terre.
7	Vous vous empêtrez maladroitement dans un collet de trappeur. Faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour éviter le piège. Si vous échouez, vous êtes pris dans un filet et restez entravé. Consultez le chapitre 5 « L'équipement » dans le *Player's Handbook* pour connaître les règles permettant d'échapper à un filet.
8	Vous êtes pris dans un troupeau d'animaux en panique. Faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Si vous échouez, ils vous malmènent dans leur fuite et vous infligent 1d4 dégâts contondants et 1d4 dégâts perforants.
9	Votre itinéraire vous amène au beau milieu d'un buisson de lierre tranchant. Faites un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou dépensez 3 mètres de mouvement (à vous de choisir) pour éviter la plante. Si vous échouez, vous subissez 1d10 dégâts tranchants.
10	Une créature indigène vous prend en chasse. Au MD de choisir une créature appropriée à l'environnement.
11–20	Pas de complication.

Créer votre propre table de poursuite

Les tables présentées ici ne s'adaptent pas à tous les environnements possibles, une poursuite à travers les égouts de la Porte de Baldur ou dans les allées encombrées de toiles d'araignée de Menzoberranzan vous inspirera peut-être au point de créer votre propre table.

Se séparer

Les créatures poursuivies peuvent se séparer en petits groupes, une tactique qui oblige les poursuivants à diviser leurs forces ou à laisser une partie des proies s'enfuir. Si une poursuite se divise, gérez chacune séparément. Jouez un round d'une poursuite, puis un round de l'autre etc. en suivant l'évolution de la distance séparément pour chaque groupe.

Cartographier la poursuite

Si vous avez l'occasion de préparer une poursuite, prenez le temps de dessiner une carte indiquant son itinéraire approximatif. Placez des obstacles aux points clefs, surtout des obstacles demandant des tests de caractéristique ou des jets de sauvegarde, sous peine de ralentir ou de stopper les participants, ou bien utilisez une table de complications similaires à celles de cette section. Sinon, improvisez au fur et à mesure de la partie.

Les complications peuvent être des obstacles bloquant la progression ou des risques de bagarre. Des personnages poursuivis par un gobelours en forêt peuvent repérer un nid de guêpes et ralentir le temps de l'attaquer ou de lui lancer une pierre, afin de créer un obstacle pour leurs poursuivants.

La carte de la poursuite peut être linéaire ou comporter de nombreux embranchements, selon la nature de la traque. Par exemple, une poursuite dans des chariots au fond d'une mine aura peu (ou pas) d'embranchements, tandis qu'une course dans les égouts peut présenter de nombreuses bifurcations.

Inversion des rôles

Il se peut que, lors d'une poursuite, les poursuivants deviennent des proies. Par exemple, des personnages traquant un voleur sur la place du marché risquent d'attirer l'attention d'autres membres de la guilde de ce voleur. Ils devront alors échapper aux voleurs qui les poursuivent tout en continuant de courir après le premier. Faites les jets d'initiative des nouveaux arrivants et gérez les deux poursuites en simultané. Une autre possibilité consiste à ce que le fuyard se précipite vers ses complices, qui l'attendaient, et que les personnages se retrouvent en infériorité numérique et décident de s'enfuir, les voleurs aux trousses.

L'équipement de siège

Les armes de siège sont conçues pour attaquer un château ou d'autres fortifications. Elles sont bien utiles dans les campagnes en temps de guerre. La plupart ne se déplacent pas seules sur un champ de bataille, il leur faut des créatures pour les transporter mais aussi pour les charger, viser et tirer.

Baliste

Objet de taille G

Classe d'armure. 15
Points de vie. 50
Immunité aux dégâts. Poison, psychique

Une baliste est une sorte d'arbalète géante qui tire d'énormes carreaux. Il faut la charger et viser avant de tirer. Il faut une action pour charger l'arme, une autre pour viser et une dernière pour tirer.

Carreau. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 36/144 m, une cible. *Touché :* 16 (3d10) dégâts perforants.

Bélier

Objet de taille G

Classe. 15
Points de vie. 100
Immunité aux dégâts. Poison, psychique

Un bélier se compose d'un châssis mobile surmonté d'un toit et équipé d'un lourd tronc d'arbre suspendu par des chaînes à deux poutres faîtières. L'extrémité du tronc est ferrée et sert à enfoncer portes et barricades.

Il faut au moins quatre créatures de taille Moyenne pour manœuvrer le bélier. Grâce au toit, ces manutentionnaires bénéficient d'un abri complet vis-à-vis des attaques venues d'en haut.

Bélier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, un objet. *Touché :* 16 (3d10) dégâts contondants.

Canon

Objet de taille G

Classe d'armure. 19
Points de vie. 75
Immunité aux dégâts. Poison, psychique

Un canon utilise de la poudre noire pour projeter de lourds boulets en fonte dans les airs, à une vitesse destructrice. Dans une campagne où la poudre noire n'existe pas, le canon peut être un objet magique construit par des gnomes astucieux ou des ingénieurs dotés de pouvoirs magiques.

Le canon est généralement installé sur un cadre de bois monté sur roues. Il faut le charger et viser avant de tirer. Il faut une action pour charger l'arme, une autre pour viser et une dernière pour tirer.

Boulet de canon. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 180/720 m, une cible. *Touché :* 44 (8d10) dégâts contondants.

Chaudron suspendu

Objet de taille G

Classe d'armure. 19
Points de vie. 20
Immunité aux dégâts. Poison, psychique

Un chaudron est un gros pot en fer suspendu de manière à ce que l'on puisse le pencher facilement pour verser son contenu. Une fois vide, il faut le remplir (sachant qu'il faut habituellement faire chauffer son contenu) avant de pouvoir le réutiliser. Il faut trois actions pour remplir le chaudron et une pour le vider.

Il arrive qu'un chaudron soit rempli d'autres liquides, comme de l'acide ou de la vase verte, ce qui a différents effets.

Huile bouillante. Le chaudron déverse de l'huile bouillante sur une case de 3 mètres de côté située directement sous lui. Toute créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Si elle échoue, elle reçoit 10 (3d6) dégâts de feu, la moitié seulement si elle réussit.

Mangonneau

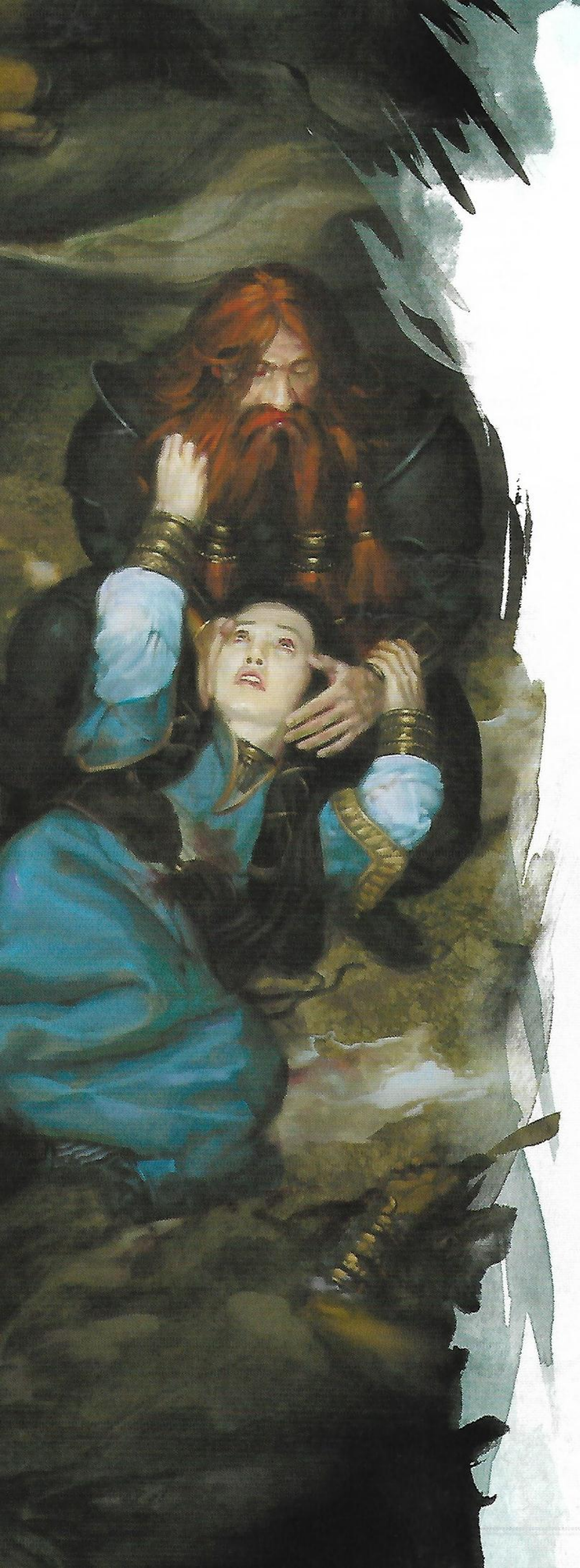
Objet de taille G

Classe d'armure. 15
Points de vie. 100
Immunité aux dégâts. Poison, psychique

Un mangonneau est une sorte de catapulte qui projette de lourds projectiles en un arc de cercle au sommet très élevé, ce qui permet de toucher des cibles cachées derrière un abri. Il faut deux actions pour charger le mangonneau, deux pour viser et une pour pouvoir tirer avec.

Un mangonneau lance généralement de lourdes pierres, bien qu'il puisse lancer d'autres projectiles avec différents effets.

Pierre de mangonneau. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 60/240 m (incapable de toucher une cible située dans un rayon de 18 m autour de lui), une cible. *Touché :* 27 (5d10) dégâts contondants.



Tour de siège

Objet de taille Gig

Classe d'armure. 15
Points de vie. 200
Immunité aux dégâts. Poison, psychique

Une tour de siège est une structure mobile en bois avec un squelette faits de poutres et des murs en lamelles de bois. Des roues ou de gros cylindres de bois permettent de déplacer la tour, tirée ou poussée par des soldats ou des bêtes de somme. Des créatures de taille Moyenne ou inférieure peuvent utiliser la tour de siège pour atteindre le sommet de fortifications d'une hauteur maximale de 12 mètres. Une créature située dans la tour bénéficie d'un abri total par rapport aux attaques venant de l'extérieur.

Trébuchet

Objet de taille G

Classe d'armure. 15
Points de vie. 150
Immunité aux dégâts. Poison, psychique

Un trébuchet est une puissante catapulte qui envoie ses projectiles en un arc de cercle au sommet élevé, ce qui lui permet de toucher des cibles derrière un abri. Il faut deux actions pour charger le trébuchet, deux pour viser et une pour pouvoir tirer avec.

Un trébuchet lance d'ordinaire de lourdes pierres, cependant on peut le charger avec autre chose, comme des tonneaux d'huile ou d'eaux d'égout pour obtenir des effets différents.

Pierre de trébuchet. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 90/360 m (incapable de toucher une cible située dans un rayon de 18 m autour de lui), une cible. *Touché :* 44 (8d10) dégâts contondants.

Les maladies

Une épidémie ravage le royaume et nos aventuriers se mettent en quête d'un remède. Une aventurière ressort d'une antique tombe qui n'a pas été ouverte depuis des siècles et souffre bientôt d'une maladie débilitante. Un sorcier offense de sinistres puissances et contracte une étrange maladie qui se propage à chaque fois qu'il lance un sort.

Une maladie peu étendue peut taxer les ressources d'un groupe et se traduire par quelques incantations de *restauration inférieure*, mais les cas plus sérieux peuvent servir de base à une ou plusieurs aventures au cours desquelles les personnages partent en quête d'un remède, enrayent la propagation de l'épidémie et gèrent ses conséquences.

Une maladie qui contamine plus que quelques membres du groupe est un outil d'intrigue. Les règles aident à décrire les effets de la maladie et ses méthodes de guérison mais le fonctionnement spécifique de chacune n'est pas soumis à un ensemble de règles. N'importe quelle créature peut tomber malade et une maladie peut se transmettre ou non d'une race à une autre, d'un type de créature à un autre. Une épidémie peut toucher les créatures artificielles ou les morts-vivants seulement, une autre s'abattre sur tous les halfelins du voisinage et épargner les autres races... Tout ce qui importe, c'est l'histoire que vous désirez raconter.

Exemples de maladies

Les maladies proposées ici illustrent leurs nombreux modes de fonctionnement en jeu. Libre à vous de modifier le DD du jet de sauvegarde, la période d'incubation, les symptômes et les autres caractéristiques d'une maladie pour l'adapter à votre campagne.

Fièvre rieuse

Cette maladie touche les humanoïdes, bien que les gnomes soient étonnamment immunisés contre. Une fois en proie à la maladie, la victime éclate souvent d'un rire dément, à l'origine du nom vernaculaire de la maladie et de son morbide surnom, « la ricanante ».

Les symptômes se manifestent 1d4 heures après la contamination et comprennent de la fièvre et un sentiment de désorientation. Le malade gagne un niveau d'épuisement dont il ne peut pas se débarrasser tant qu'il n'est pas guéri.

Tout événement qui génère un stress important chez le malade (comme entrer en combat, subir des dégâts, ressentir de la frayeur, faire un cauchemar) l'oblige à faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. S'il échoue, il subit 5 (1d10) dégâts psychiques et il est neutralisé pendant 1 minute tant il rit. Le malade peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. S'il réussit, il maîtrise ses éclats de rire déments et n'est plus neutralisé.

Toute créature humanoïde qui débute son tour dans un rayon de 3 mètres autour d'un malade en pleine crise de rire doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sans quoi il est contaminé à son tour. Une fois qu'une créature a réussi son jet de sauvegarde, elle est immunisée contre les rires déments de ce malade particulier pendant 24 heures.

Une créature infectée a droit à un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 à la fin de chaque long repos. Si elle réussit, le DD de ce jet de sauvegarde et de celui visant à éviter une crise de rire diminue de 1d6. Quand le DD tombe à 0, la créature est guérie de sa maladie. Si une créature rate trois de ces jets de sauvegarde, elle est victime d'une forme de folie à durée illimitée aléatoire, comme décrit plus loin dans ce chapitre.

Peste des égouts

La peste des égouts est un terme générique qui regroupe une vaste catégorie de maladies qui incubent dans les égouts, les tas d'ordures et les marais stagnants et sont parfois transmises par des créatures qui résident dans ces environnements, comme les rats et les otyughs.

Quand une créature porteuse de la maladie mord un humanoïde ou quand ce dernier entre en contact avec la fange ou des abats contaminés par la maladie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, sans quoi il est infecté à son tour.

Il faut 1d4 jours d'incubation avant que la fièvre des égouts se manifeste chez la créature infectée. Parmi ces symptômes, on trouve surtout de la fatigue et des crampes. La créature malade reçoit un niveau d'épuisement et récupère seulement la moitié du montant habituel de points de vie quand elle dépense des dés de vie et pas le moindre point de vie pour avoir terminé un long repos.

À la fin de chaque long repos, une créature infectée doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Si elle le rate, elle reçoit un niveau d'épuisement. Si elle le réussit, elle se débarrasse d'un niveau d'épuisement. Si un jet de sauvegarde réussi réduit le niveau d'épuisement d'un malade à moins de 1, il est guéri.

Pourriture oculaire

Cette douloureuse infection provoque des saignements au niveau des yeux et finit par entraîner la cécité.

Une bête ou un humanoïde qui boit une eau contaminée par la pourriture oculaire doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si elle échoue, elle contracte la maladie. Un jour après l'infection, la vision du malade se trouble. Il subit un malus de –1 aux jets d'attaque et aux tests de caractéristique basés sur la vue. À la fin de chaque période de long repos passée après l'apparition des symptômes, le malus s'accentue de 1. Quand il atteint –5, le malade est aveugle jusqu'à ce que quelqu'un le soigne par magie avec *restauration mineure* ou *guérison*.

On peut soigner la pourriture oculaire à l'aide d'une fleur très rare appelée l'œil vif, qui pousse dans certains marécages. En une heure, un personnage maîtrisant l'utilisation d'une trousse d'herboriste peut transformer la fleur en une dose d'onguent. Si le malade l'applique sur ses yeux avant un long repos, la dose empêche la maladie de s'aggraver à l'issue de ce repos. Il faut appliquer trois doses de cette manière pour soigner complètement la maladie.

Les poisons

Étant donné leur nature mortelle et insidieuse, les poisons sont des produits illégaux dans la plupart des sociétés, mais ils font partie des outils favoris des assassins, des drows et autres créatures maléfiques.

Les poisons se divisent en quatre catégories.

Blessure. Un poison agissant via une blessure s'applique sur une arme, une munition, un élément d'un piège ou tout autre objet infligeant des dégâts perforants ou tranchants. Le poison reste actif tant qu'il n'a pas affecté quelqu'un ou a été lavé. Une créature est soumise aux effets du poison après avoir reçu des dégâts perforants ou tranchants via un objet enduit de ce type de poison.

Contact. Un poison agissant par contact s'applique sur un objet et reste efficace jusqu'à ce que quelqu'un le touche ou qu'on lave la surface de l'objet. Une créature souffre des effets de ce poison si ce dernier entre en contact avec une zone de peau à nu.

Ingestion. Une créature doit avaler une dose entière de poison agissant par ingestion pour subir ses effets. On peut administrer cette dose en la camouflant au sein d'un liquide ou de nourriture. Vous pouvez estimer qu'une dose partielle a un effet restreint, se traduisant par exemple par un avantage lors du jet de sauvegarde ou par des dégâts réduits de moitié en cas d'échec au jet de sauvegarde.

Inhalation. Ces poisons se présentent sous forme de poudres ou de gaz qui font effet après inhalation. Il suffit de souffler sur la poudre ou de libérer le gaz pour que toutes les créatures présentes dans un cube de 1,50 mètre d'arrête souffrent de ses effets. Le nuage né de cette action se dissipe immédiatement. Il ne sert à rien de retenir sa respiration pour se protéger contre un poison agissant par inhalation car il s'attaque aux membranes nasales, aux canaux lacrymaux et autres parties du corps.

Les poisons

Objet	Type	Prix pour une dose
Essence éthérée	inhalation	300 po
Fumées d'othur	inhalation	500 po
Huile de taggit	contact	400 po
Larmes de minuit	ingestion	1 500 po
Malice	inhalation	250 po
Mucus de charognard rampant	contact	200 po
Poison de ver pourpre	blessure	2 000 po
Poison de vouivre	blessure	1 200 po
Poison drow	blessure	200 po
Sang d'assassin	ingestion	150 po
Sérum de vérité	ingestion	150 po
Teinture pâle	ingestion	250 po
Torpeur	ingestion	600 po
Venin de serpent	blessure	200 po

Exemples de poisons

Chaque poison possède ses propres effets débilitants.

Essence éthérée (inhalation). Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou se trouver empoisonnée pendant 8 heures. Une créature ainsi empoisonnée est inconsciente. Elle se réveille si elle subit des dégâts ou si une tierce personne utilise son action pour la réveiller en la secouant.

Fumées d'othur (inhalation). Une créature soumise à ce poison doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Si elle le rate, elle subit 10 (3d6) dégâts de poison et doit refaire ce jet de sauvegarde au début de chacun de ses tours. Elle subit 3 (1d6) dégâts de poison pour chaque échec suivant. L'empoisonnement se termine après trois jets de sauvegarde réussis.

Huile de taggit (contact). Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou se trouver empoisonnée pendant 24 heures. Une créature ainsi empoisonnée est inconsciente. Elle se réveille si elle subit des dégâts.

Larmes de minuit (ingestion). Une créature qui ingère ce poison ne souffre d'aucun effet... jusqu'à ce que sonne le premier coup de minuit. Si le poison n'a pas été neutralisé auparavant, la créature doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 17. Si elle échoue, elle subit 31 (9d6) dégâts de poison, la moitié seulement si elle réussit.

Malice (inhalation). Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou se trouver empoisonnée pendant 1 heure. Une créature ainsi empoisonnée est aveugle.

Mucus de charognard rampant (contact). Ce poison se récolte sur un rampant mort ou neutralisé. Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sans quoi elle est empoisonnée pendant 1 minute. Elle est paralysée pendant toute la durée de l'empoisonnement, mais elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Si elle en réussit un, l'effet se termine pour elle.

Poison de ver pourpre (blessure). Ce poison se récolte sur un ver pourpre mort ou neutralisé. Une créature soumise à ce poison doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 19. Si elle échoue, elle subit 42 (12d6) dégâts de poison, la moitié seulement si elle réussit.

Poison de vouivre (blessure). Ce poison se récolte sur une vouivre morte ou neutralisée. Une créature soumise à ce poison doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Si elle échoue, elle subit 24 (7d6) dégâts de poison, la moitié seulement si elle réussit.

Poison drow (blessure). En règle générale, les drows sont les seuls à fabriquer ce poison et seulement en des lieux très éloignés de la lumière du soleil. Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou se trouver empoisonnée pendant 1 heure. Si elle rate son jet de 5 ou plus, elle est inconsciente tout le temps que dure l'empoisonnement. Elle se réveille si elle subit des dégâts ou si une tierce personne utilise son action pour la réveiller en la secouant.

Sang d'assassin (ingestion). Une créature soumise à ce poison doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. Si elle le rate, elle subit 6 (1d12) dégâts de poison et elle est empoisonnée pendant 24 heures. Si elle le réussit, elle subit la moitié des dégâts seulement et elle n'est pas empoisonnée.

Sérum de vérité (ingestion). Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou se trouver empoisonnée pendant 1 heure. Une créature ainsi empoisonnée ne peut pas mentir délibérément, comme si elle était sous l'effet du sort *zone de vérité*.

Teinture pâle (ingestion). Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou subir 3 (1d6) dégâts de poison et se trouver empoisonnée. Une créature ainsi empoisonnée doit répéter le jet de sauvegarde toutes les 24 heures et subit 3 (1d6) points de dégâts de poison par échec. Tant que l'empoisonnement n'est pas terminé, il est impossible de soigner les dégâts infligés par le poison, de quelque manière que ce soit. L'effet se termine et la victime peut guérir normalement une fois qu'elle a réussi sept jets de sauvegarde.

Torpeur (ingestion). Une créature soumise à ce poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou se trouver empoisonnée pendant 4d6 heures. Une créature ainsi empoisonnée est neutralisée.

Venin de serpent (blessure). Ce poison se récolte sur un serpent venimeux géant mort ou neutralisé. Une créature soumise à ce poison doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. Si elle échoue, elle subit 10 (3d6) dégâts de poison, la moitié seulement si elle réussit.

Acheter du poison

Dans certaines régions, la détention et l'utilisation de poison est strictement interdite par la loi, mais on trouve souvent ce genre de produits sur le marché noir ou chez un apothicaire sans scrupule. Les personnages possédant des contacts dans le monde du crime devraient pouvoir se procurer du poison sans trop de mal. Les autres devront se livrer à des recherches approfondies et payer quelques pots de vin avant de trouver le poison de leur choix.

La table Les poisons vous indique les prix d'une unique dose de divers poisons.

Fabriquer et récolter du poison

Lors des périodes d'intermède entre deux aventures, un personnage peut utiliser les règles d'artisanat décrites dans le *Player's Handbook* pour créer des poisons basiques, à condition de maîtriser le matériel d'empoisonneur. Si vous le désirez, le personnage peut fabriquer d'autres types de poison. Ceci dit, les ingrédients nécessaires ne sont pas forcément disponibles à la vente et l'acquisition de certains sert parfois de base à une aventure entière.

Un personnage peut, par exemple, tenter de récolter du poison sur une créature venimeuse comme un serpent, une vouivre ou un charognard rampant. Pour cela, la créature doit être neutralisée ou décédée, sachant que la récolte prend 1d6 minutes puis exige un test d'Intelligence (Nature) DD 20 (si le personnage maîtrise le matériel d'empoisonneur, il applique cette maîtrise au test s'il ne maîtrise pas la compétence Nature). Si le personnage réussit son test, il récolte assez de matière pour une dose de poison, s'il échoue il n'arrive pas à extraire la substance. S'il échoue de 5 ou plus, il s'expose au poison de la créature.

La folie

Dans une campagne ordinaire, il est bien rare que les personnages deviennent fous à force d'affronter de multiples horreurs et de se livrer à maints carnages, cependant, parfois, le stress de la vie d'aventurier devient un poids trop lourd à porter. Si l'horreur tient une place de choix parmi les thèmes de votre campagne, vous pouvez utiliser la folie pour lui donner encore plus d'importance et mettre en valeur la nature horrifiante hors du commun des dangers à surmonter.

Devenir fou

Divers effets magiques sont capables de plonger un esprit normalement stable dans la démence. Certains sorts, comme *contacter un autre plan* et *symbole* mènent parfois à la folie et vous pouvez utiliser les règles données ici pour gérer ce phénomène au lieu d'utiliser les effets décrits avec chaque sort du *Player's Handbook*. La démence peut aussi découler d'une maladie, d'un empoisonnement ou d'un effet planaire comme un vent psychique ou les vents hurlants du Pandémonium. Certains artefacts sont aussi à même de briser la psyché du personnage qui les utilise ou s'harmonise avec eux.

Pour résister à un effet entraînant la démence, il faut généralement réussir un jet de sauvegarde de Charisme ou de Sagesse. Si vous intégrez la valeur de santé mentale du chapitre 9 « L'atelier du maître du donjon » la créature doit à la place faire un jet de sauvegarde de santé mentale.

Les effets de la folie

La démence peut être de courte durée, de longue durée ou de durée illimitée. Les effets ordinaires entraînent souvent une démence de courte durée, durant quelques minutes tout au plus. Des effets bien plus atroces ou cumulables se soldent par une démence à long terme voire à durée illimitée.

Un personnage victime d'une **folie passagère** est sujet à un effet tiré de la table Folie passagère pendant 1d10 minutes.

Un personnage victime d'une **folie persistante** est sujet à un effet tiré de la table Folie persistante pendant 1d10 × 10 heures.

Un personnage victime d'une **folie à durée illimitée** acquiert un défaut tiré de la table Folie à durée illimitée qu'il conserve jusqu'à ce que quelqu'un le soigne.

Folie passagère

d100	Effet (durant 1d10 minutes)
01–20	Le personnage s'isole dans son propre esprit, à tel point qu'il est paralysé. L'effet se termine s'il subit le moindre dégât.
21–30	Le personnage est neutralisé et, tant qu'il est en proie à la folie, il ne fait qu'hurler, rire ou pleurer.
31–40	Le personnage est terrorisé et, à chaque round, il doit utiliser son action et son déplacement pour fuir la source de sa terreur.
41–50	Le personnage se met à bafouiller et il est incapable de parler normalement ou de lancer un sort.
51–60	À chaque round, le personnage doit utiliser son action pour attaquer la créature la plus proche.
61–70	Le personnage est victime d'hallucinations très réalistes et il est désavantagé lors de ses tests de caractéristique.
71–75	Le personnage fait tout ce qu'autrui lui dit de faire, à moins que ce ne soit à l'évidence autodestructeur.
76–80	Le personnage éprouve une envie irrépressible de manger quelque chose d'étrange, comme de la terre, de la vase ou des entrailles.
81–90	Le personnage est étourdi.
91–100	Le personnage tombe inconscient.



Folie persistante

d100	Effet (durant 1d10 × 10 heures)
01–10	Le personnage se sent obligé de répéter une activité, encore et encore, comme de se laver les mains, de toucher quelque chose, de prier ou de compter son argent.
11–20	Le personnage est victime d'hallucinations très réalistes et il est désavantagé lors de ses tests de caractéristique.
21–30	Le personnage souffre d'une paranoïa aiguë. Il est désavantagé lors des tests de Sagesse et de Charisme.
31–40	Le personnage éprouve un profond sentiment de révulsion vis-à-vis de quelque chose (généralement la cause de sa démence), comme s'il souffrait de la version répulsion du sort *répulsion/attirance*.
41–45	Le personnage souffre d'une puissante illusion. Choisissez une potion : il est persuadé qu'il est sous son effet.
46–55	Le personnage s'attache à un « porte-bonheur », qu'il s'agisse d'une personne ou d'un objet. Il est désavantagé lors des jets d'attaque et de sauvegarde et des tests de caractéristique dès qu'il se trouve à plus de 9 mètres de lui.
56–65	Le personnage est aveugle (25%) ou sourd (75%).
66–75	Le personnage est agité de soubresauts ou de tics incontrôlables qui le désavantagent lors des jets d'attaque, des tests de caractéristique et des jets de sauvegarde basés sur la Force ou la Dextérité.
76–85	Le personnage souffre d'amnésie partielle. Il se souvient de qui il est et conserve ses traits raciaux et ses aptitudes de classe mais il ne reconnaît plus les autres et ne se rappelle plus de tout ce qui s'est passé avant qu'il succombe à la folie.
86–90	À chaque fois que le personnage subit des dégâts, il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi il lui arrive la même chose que s'il avait raté un jet de sauvegarde contre le sort confusion. L'effet de *confusion* dure 1 minute.
91–95	Le personnage est incapable de parler.
96–100	Le personnage tombe inconscient. Il est impossible de le réveiller en le secouant ou même en lui infligeant des dégâts.

Soigner la folie

Le sort *apaisement des émotions* peut supprimer les effets de la folie, tandis qu'une *restauration partielle* peut débarrasser un personnage d'une folie de courte ou longue durée. Selon l'origine de la démence, *lever une malédiction* ou *dissipation du mal* fonctionne parfois. En revanche, il faut recourir à une *restauration supérieure* ou une magie encore plus puissante pour débarrasser un personnage d'une folie à durée illimitée.

Les points d'expérience

Les PX (points d'expérience) viennent alimenter l'avancée en niveau et sont souvent une récompense à part entière après une victoire au combat.

Chaque monstre possède une valeur de PX basée sur son facteur de puissance. Quand les aventuriers triomphent d'un ou plusieurs monstres (qu'ils ont tués, mis à déroute ou

Folie à durée illimitée

d100	Défaut (jusqu'à guérison)
01–15	« Je reste sain d'esprit si je suis ivre. »
16–25	« Je garde tout ce que je trouve. »
26–30	« J'essaie de ressembler à quelqu'un que je connais, j'adopte son style vestimentaire, ses manières et même son nom. »
31–35	« Je dois déformer la vérité, exagérer ou mentir sans vergogne pour que les autres s'intéressent à moi. »
36–45	« La seule chose qui m'intéresse, c'est d'atteindre mon objectif et pour y arriver, je me moque de tout le reste. »
46–50	« J'ai du mal à me soucier de ce qui se passe autour de moi. »
51–55	« Je n'aime pas la manière dont les gens me jugent en permanence. »
56–70	« Je suis la personne la plus rusée, la plus sage, la plus forte, la plus rapide et la plus belle que je connaisse. »
71–80	« Je sais que de puissants ennemis me pourchassent et que leurs agents sont partout. Je suis sûr qu'ils me surveillent en permanence. »
81–85	« Je ne peux me fier qu'à une seule personne et je suis le seul à pouvoir voir cet ami très spécial. »
86–95	« Je suis incapable de prendre quelque chose au sérieux. Plus la situation est grave, plus je la trouve marrante. »
96–100	« Je viens de découvrir que j'adore tuer des gens. »

capturés), ils divisent le nombre total de PX des monstres entre eux, de manière égale. Si les aventuriers ont reçu une aide substantielle de la part d'un ou plusieurs PNJ, ces derniers comptent comme des membres du groupe au moment de distribuer l'expérience (comme les PNJ ont facilité le combat, chaque personnage reçoit moins de PX que s'il avait lutté sans eux).

Le chapitre 3 « La création d'aventures » offre des conseils pour concevoir des rencontres de combat en utilisant les points d'expérience.

Les personnages absents

En général, les personnages reçoivent de l'expérience pour les rencontres auxquelles ils ont participé uniquement. Si un joueur est absent à une session, son personnage rate les points d'expérience associés.

Au fil du temps, vous pouvez vous retrouver avec un écart de niveau entre les personnages dont les joueurs ne ratent jamais une partie et ceux des joueurs à la présence plus sporadique. Cela ne pose pas de problème, une différence de deux à trois niveaux entre les personnages d'un même groupe ne gâchera pas le jeu. Certains MD traitent les PX comme une récompense pour avoir participé et l'envie de rester au même niveau que les autres est une bonne motivation pour pousser les joueurs à assister à autant de parties que possible.

Sinon, vous pouvez donner autant de PX aux absents qu'aux participants, afin que tout le groupe reste au même niveau. Peu de joueurs ratent volontairement une session de jeu et renoncent au plaisir de jouer juste parce qu'ils savent qu'ils recevront leurs PX même s'ils ne sont pas là.

Les défis autres que les combats

À vous de décider quand donner de l'expérience pour récompenser les personnages en dehors des combats. Si les aventuriers remportent des négociations tendues avec un baron, concluent un accord commercial avec des nains revêches ou parviennent à franchir le gouffre de la Mort, vous pouvez estimer qu'ils méritent une récompense en PX.

Utilisez comme point de départ les règles de construction des rencontres de combat du chapitre 3 pour jauger la difficulté du défi. Ensuite, donnez des PX aux personnages comme s'ils avaient terminé un combat de cette difficulté, mais seulement si l'entreprise s'accompagnait de risques d'échec conséquents.

Les étapes

Vous pouvez donner des PX à vos personnages quand ils terminent une étape importante. Lorsque vous préparez l'aventure, désignez certains événements ou défis comme étapes, comme dans les exemples suivants :

- Atteindre l'un des objectifs nécessaires à la réussite de l'aventure.
- Découvrir un endroit secret ou une information en lien avec l'aventure.
- Atteindre une destination importante.

Quand vous distribuez ainsi de l'expérience, considérez les étapes majeures comme des rencontres difficiles et les étapes mineures comme des rencontres faciles.

Si vous voulez récompenser vos joueurs pour leur belle progression avec autre chose que des PX et des trésors, donnez-leur de petites récompenses supplémentaires sous forme de récompense d'étape. En voici quelques exemples :

- Les aventuriers bénéficient des avantages d'un court repos.
- Les personnages peuvent récupérer un dé de vie ou un emplacement de sort de bas niveau.
- Les personnages disposent de nouveau des utilisations de leurs objets magiques aux utilisations limitées épuisées.

La montée de niveau sans PX

Vous pouvez abandonner complètement les points d'expérience et contrôler l'évolution des personnages. Faites-les évoluer en fonction du nombre de sessions auxquelles ils participent ou quand ils atteignent un des objectifs essentiels de la campagne. Annoncez alors aux joueurs quand leurs personnages gagnent un niveau.

Cette méthode peut s'avérer très utile si votre campagne comporte peu de combats ou tellement qu'il est rapidement lassant de suivre l'évolution des PX.

L'évolution à la session

Voici un bon rythme d'évolution basée sur le découpage des sessions : les personnages atteignent le niveau 2 à la fin de la première, le niveau 3 à la fin de la suivante et le niveau 4 après deux de plus. Les niveaux suivants réclament entre deux et trois sessions. Ce rythme reflète l'évolution standard, à condition qu'une session dure dans les quatre heures.

L'évolution basée sur l'histoire

Quand vous laissez l'histoire décider de l'évolution, donnez un niveau aux personnages quand ils atteignent un objectif important de la campagne.





Chapitre 9 : L'atelier du maître du donjon



En tant que maître du donjon, vous n'êtes pas limité par les règles du *Player's Handbook*, les conseils du présent ouvrage ou la sélection de monstres du *Monster Manual*. Vous pouvez laisser libre cours à votre imagination. Ce chapitre vous propose des règles optionnelles pour personnaliser votre campagne et des conseils pour créer de nouveaux éléments comme des monstres et des objets magiques.

Les options de ce chapitre ont trait à de nombreux aspects du jeu, certaines étant des variantes de règle, d'autres des règles toutes nouvelles. Chaque option représente un genre ou un style de jeu différent, ou les deux. N'essayez pas plus d'une ou deux options à la fois, afin que vous puissiez clairement estimer leur impact sur votre campagne avant d'en ajouter d'autres.

Avant d'ajouter une nouvelle règle à votre campagne, posez-vous deux questions :

- La règle va-t-elle améliorer le jeu ?
- Mes joueurs vont-ils aimer ?

Si vous êtes sûr de répondre « oui » à ces deux questions, alors essayez, vous n'avez rien à perdre. Demandez à vos joueurs de vous faire part de leurs retours. Si la règle ou l'élément de jeu ne fonctionne pas comme prévu ou n'ajoute rien au jeu, vous pouvez l'affiner ou l'abandonner. Quelle que soit l'origine de la règle, elle est à votre service et non l'inverse.

Attention à ne rien ajouter qui permette à un personnage de se concentrer sur plus d'un effet à la fois, d'utiliser plus d'une réaction ou action bonus par round ou de s'harmoniser à plus de trois objets magiques à la fois. Les règles et éléments de jeu qui supplantent les règles liées à la concentration, aux réactions, aux actions bonus et à l'harmonisation des objets magiques risquent de déséquilibrer ou de compliquer sérieusement le jeu.

Les options de caractéristique

Les règles optionnelles de cette section sont liées aux valeurs de caractéristique.

Les dés de maîtrise

Cette règle optionnelle remplace le bonus de maîtrise d'un personnage par un dé de maîtrise et ajoute un peu de hasard au jeu, la maîtrise devenant un indice de compétence bien moins fiable. Le joueur lance un dé au lieu d'ajouter un bonus de maîtrise à un test de caractéristique ou un jet d'attaque ou de sauvegarde. La table Les dés de maîtrise indique quel(s) dé(s) lancer, en fonction du niveau du personnage.

Quand une aptitude, comme l'expertise du roublard, permet à un personnage de doubler son bonus de maîtrise, le joueur lance deux fois les dés au lieu d'une.

Cette option est conçue pour les personnages joueurs et non joueurs qui possèdent des niveaux, contrairement aux monstres qui n'en ont pas.

Les dés de maîtrise

Niveau	Bonus de maîtrise	Dé de maîtrise
1–4	+2	1d4
5–8	+3	1d6
9–12	+4	1d8
13–16	+5	1d10
17–20	+6	1d12

Variantes de compétence

Une compétence indique dans quels cas un personnage peut ajouter son bonus de maîtrise à un test de caractéristique. Les compétences définissent ces cas en se référant à divers aspects des six valeurs de caractéristiques. Par exemple, les Acrobaties et la Discrétion sont deux aspects différents de la Dextérité et un personnage peut se spécialiser dans l'un, l'autre ou les deux.

Vous pouvez vous passer des compétences et utiliser l'une des variantes suivantes. Choisissez celle qui correspond le mieux à votre campagne.

La maîtrise du test de caractéristique

Avec cette variante de règle, les personnages n'ont pas de maîtrise de compétence, à la place, chacun maîtrise deux caractéristiques, l'une liée à sa classe, l'autre à son historique. La table Les maîtrises de caractéristique par classe vous propose une maîtrise par classe, à vous de choisir la deuxième en fonction de l'historique d'un personnage donné. À partir du niveau 1, un personnage ajoute son bonus de maîtrise à tout test de caractéristique lié à l'une ou l'autre de ces deux caractéristiques.

Les maîtrises de caractéristique par classe

Classe	Test de caractéristique
Barbare	Force, Dextérité ou Sagesse
Barde	Au choix
Clerc	Intelligence, Sagesse ou Charisme
Druide	Intelligence ou Sagesse
Ensorceleur	Intelligence ou Charisme
Guerrier	Force, Dextérité ou Sagesse
Magicien	Intelligence ou Sagesse
Moine	Force, Dextérité ou Intelligence
Paladin	Force, Sagesse ou Charisme
Rôdeur	Force, Dextérité ou Sagesse
Roublard	Dextérité, Intelligence, Sagesse ou Charisme
Sorcier	Intelligence ou Charisme

Avec cette règle, l'aptitude expertise fonctionne différemment. Au niveau 1, au lieu de choisir deux maîtrises de compétence, un personnage doté de cette aptitude de classe choisit l'une des deux caractéristiques qu'il maîtrise. Le choix de cette caractéristique compte comme deux choix d'expertise ordinaires. Si le personnage devrait obtenir une maîtrise de compétence supplémentaire, il choisit à la place de maîtriser un autre test de caractéristique.

Cette option élimine les compétences de la partie et ne permet guère de distinction entre les personnages. Par exemple, un personnage ne peut pas se concentrer davantage sur la persuasion ou l'intimidation, il est aussi doué pour l'une que pour l'autre.

Les maîtrises d'historique

Avec cette variante de règle, les personnages n'ont pas de maîtrise de compétence ni d'outil. Tout ce qui donne d'ordinaire une maîtrise de compétence ou d'outil reste sans effet. À la place, le personnage peut ajouter son bonus de maîtrise à n'importe quel test de caractéristique sur lequel s'applique son entraînement et son expérience passée (reflétés par l'historique du personnage). Au MD de décider si l'historique du personnage s'applique ou non.

Par exemple, le joueur d'un personnage à l'historique de noble peut raisonnablement annoncer que son bonus de maîtrise devrait s'appliquer au test de Charisme qu'il effectue pour s'assurer une audience auprès du roi. Il faut encourager le joueur à expliquer précisément en quoi l'historique de son personnage s'applique. Il ne lui suffit pas de dire « je suis un noble », mais « avant de devenir aventurier, j'ai passé trois ans à la cour en tant qu'ambassadeur familial et ce genre de chose est devenu automatique pour moi. »

Ce système très simple repose lourdement sur le soin que les joueurs apportent au développement de l'historique de leur personnage, mais ne le laissez pas déboucher sur un débat stérile quant à savoir si le bonus de maîtrise s'applique ou non dans telle ou telle situation. À moins que la tentative de justification du joueur soit si absurde que tous autour de la table lève les yeux au ciel, poursuivez et récompensez le joueur pour son effort.

Si un personnage possède l'aptitude expertise, au lieu de choisir deux compétences ou outils auxquels appliquer son bonus, il définit l'aspect de son historique auquel il s'applique. Pour poursuivre avec l'exemple du noble, le joueur peut choisir d'appliquer son expertise aux « situations où les bonnes manières et l'étiquette revêtent une importance capitale » et « à la découverte des complots que les membres de la cour échafaudent en secret les uns contre les autres ».

Maîtrise de traits de personnalité

Avec cette variante des règles, les personnages n'ont pas de maîtrise de compétence. En revanche, un personnage peut ajouter son bonus de maîtrise à tout test de caractéristique directement lié à ses traits de personnalité positifs. Par exemple, si un personnage a pour trait de personnalité positif « je n'ai jamais de plan prévu mais je suis très doué pour improviser au fur et à mesure », il peut appliquer son bonus de maîtrise à une supercherie qu'il invente à la volée pour se sortir d'une situation épineuse. Un joueur doit présenter au moins quatre traits de personnalité positifs quand il crée son personnage.

Quand le trait de personnalité négatif d'un personnage affecte directement son test de caractéristique, il est désavantagé lors de ce test. Par exemple, si un ermite a comme trait négatif « je me perds souvent dans mes propres pensées et m'égard en contemplation, sans prêter la moindre attention à ce qui m'entoure », il sera désavantagé sur un test de caractéristique destiné à repérer une créature qui se déplace furtivement.

Si un personnage dispose de l'aptitude expertise, son joueur peut appliquer ses bénéfices aux traits de personnalité liés aux tests de caractéristique plutôt qu'à une compétence ou un outil. Si un personnage est censé gagner une nouvelle maîtrise de compétence ou d'outil, il gagne à la place un nouveau trait de personnalité positif.

Ce système repose sur le développement de personnalité des personnages. Veillez à ce que leurs différents traits, positifs comme négatifs, interviennent en jeu à une fréquence équivalente, ne laissez pas un joueur utiliser un trait positif qui semble s'appliquer tout le temps et un trait négatif qui n'intervient jamais.

Si vous le désirez, vous pouvez aussi lier les idéaux, les liens et les défauts d'un personnage à ce système.

Les points d'héroïsme

Les points d'héroïsme fonctionnent bien dans les campagnes de style mythique ou *heroic fantasy*, dans lesquelles les personnages tiennent plus du superhéros que de l'aventurier standard.

Avec cette option, le personnage commence avec 5 points d'héroïsme au niveau 1. À chaque fois qu'il gagne un niveau, il perd les points non-dépensés et en gagne un montant égal à 5 + la moitié de son niveau de personnage.

Un joueur peut dépenser un point d'héroïsme à chaque fois qu'il fait un jet d'attaque ou de sauvegarde ou un test de caractéristique. Il peut dépenser son point après le jet de dé mais avant d'appliquer son résultat. Cette dépense de point l'autorise à lancer 1d6 et à ajouter le résultat à son jet de d20, lui donnant une chance de transformer un échec en succès. Un joueur ne peut dépenser qu'un point par jet.

De plus, quand un personnage rate un jet de sauvegarde contre la mort, son joueur peut dépenser un point d'héroïsme pour transformer cet échec en succès.

De nouvelles valeurs de caractéristique : l'Honneur et la Santé mentale

Si vous dirigez une campagne régie par un code de l'honneur très strict ou comportant un risque perpétuel de basculer dans la folie, vous pouvez ajouter l'une ou l'autre de ces nouvelles caractéristiques (ou les deux) : l'Honneur et la Santé mentale, sachant qu'elles fonctionnent comme les six autres à l'exception des spécificités notées plus loin.

Voici comment intégrer ces caractéristiques optionnelles lors de la création du personnage.

- Si vos joueurs utilisent la réserve de points de caractéristique standard, ajoutez 11 points à cette réserve pour chaque caractéristique optionnelle que vous ajoutez.
- Si vos joueurs utilisent le système de conception optionnel par achat de point, ajoutez 3 points au total disponible pour chaque caractéristique optionnelle que vous ajoutez.
- Si vos joueurs déterminent leurs caractéristiques en lançant les dés, faites-leur faire de même pour les nouvelles.

Si vous devez faire un test ou un jet de sauvegarde d'Honneur ou de Santé mentale pour un monstre dépourvu de ces caractéristiques, vous pouvez utiliser le Charisme au lieu de l'Honneur et la Sagesse au lieu de la Santé mentale.

La valeur d'Honneur

Si votre campagne comprend des cultures intégrant un code de l'honneur rigide à leur quotidien, utilisez l'Honneur comme moyen de mesurer la dévotion du personnage envers ce code. Cette caractéristique se prête bien aux campagnes dans les régions inspirées de la culture asiatique, comme le Kara-Tur des Royaumes Oubliés. L'Honneur est aussi bien utile dans les campagnes mettant en scène des ordres de chevalerie.

La valeur d'Honneur mesure non seulement la dévotion d'un personnage envers un code mais aussi la compréhension qu'il en a. Elle peut aussi représenter la manière dont autrui perçoit son Honneur. Un personnage doté d'une forte valeur d'Honneur est connu, en particulier de ceux qui possèdent eux-même une grande valeur d'Honneur.

Contrairement aux autres caractéristiques, l'Honneur ne s'améliore pas avec une augmentation de caractéristique classique, c'est au MD d'améliorer (ou de réduire) l'Honneur en fonction des actions du personnage. À la fin d'une aventure, si vous estimez que les actions du personnage ont reflété sa compréhension du code d'honneur de manière particulièrement appropriée ou, au contraire, catastrophique, vous pouvez augmenter ou réduire son Honneur d'un point. Comme pour les autres valeurs de caractéristique, l'Honneur ne peut pas monter au-dessus de 20 ni descendre au-dessous de 1.

Les tests d'Honneur. Les tests d'Honneur servent dans les interactions sociales, à la manière du Charisme, quand la compréhension du code de conduite fait partie des facteurs déterminants décidant de l'issue de cette interaction.

Vous pouvez aussi demander un test d'Honneur quand le personnage se trouve dans l'une des situations suivantes.

- Il hésite sur la conduite à tenir pour faire preuve d'honneur.
- Il se rend tout en essayant de ne pas perdre la face.
- Il tente d'estimer la valeur d'Honneur d'un autre personnage.
- Il s'efforce de se conformer à l'étiquette de la manière la plus juste possible dans une situation sociale délicate.
- Il utilise sa bonne ou sa mauvaise réputation pour influencer autrui.

Les jets de sauvegarde d'Honneur. Le jet de sauvegarde d'Honneur intervient quand vous cherchez à déterminer si un personnage a, par mégarde, fait quelque chose de déshonorant. Vous pouvez demander un jet de sauvegarde d'Honneur dans les cas suivants.

- Pour éviter d'enfreindre accidentellement le code de l'honneur ou l'étiquette.
- Pour résister à l'envie de répondre aux provocations ou aux insultes d'un ennemi.
- Pour se rendre compte qu'un ennemi tente de pousser le personnage à enfreindre son code d'honneur.

La valeur de Santé mentale

Intégrez la Santé mentale à votre campagne si cette dernière est centrée sur des entités d'une nature complètement étrangère et indicible, comme le grand Cthulhu dont les pouvoirs et les serviteurs sont capables de briser l'esprit d'un personnage.

Un personnage doté d'une haute valeur de Santé mentale garde la tête froide même face à un spectacle dément tandis qu'un personnage doté d'une Santé mentale réduite est instable et s'effondre facilement s'il se retrouve face à des horreurs qui dépassent la raison.

Les tests de Santé mentale. Vous pouvez demander à un personnage de faire un test de Santé mental au lieu d'un test d'Intelligence pour se souvenir de connaissances sur les créatures démentes venues d'ailleurs présentes dans votre campagne, pour déchiffrer les écrits d'un fou délirant ou encore pour apprendre un sort dans un ouvrage interdit. Vous pouvez aussi demander un test de Santé mentale quand un personnage entreprend l'une des activités suivantes.

- Déchiffrer un extrait de texte rédigé dans une langue si étrangère à notre monde que l'exercice risque de briser l'esprit du personnage.
- Surmonter les effets persistants d'un accès de folie.
- Comprendre une magie étrangère à tout système de magie normal.

Les jets de sauvegarde de Santé mentale. Vous pouvez demander un jet de sauvegarde de Santé mentale quand un personnage risque de sombrer dans la folie, comme c'est le cas dans les situations suivantes.

- Le personnage voit pour la première fois une créature du Royaume lointain ou d'une autre région étrangère.
- Le personnage entre en contact direct avec l'esprit d'une créature venue d'ailleurs.
- Le personnage est victime d'un sort qui affecte sa stabilité mentale, comme l'option d'aliénation mentale du sort *symbole*.
- Le personnage traverse un demi-plan construit selon les lois d'une physique étrangère.
- Le personnage doit résister à l'effet d'une attaque ou d'un sort infligeant des dégâts psychiques.





Un échec au jet de sauvegarde de Santé mentale peut déboucher sur une folie passagère, persistante ou à durée illimitée, comme décrit dans le chapitre 8 « Diriger une partie ». À chaque fois qu'un personnage souffre d'une folie persistante ou à durée illimitée, sa valeur de Santé mentale diminue d'un point. Un sort de *restauration supérieure* rend les points ainsi perdus et le personnage peut augmenter sa valeur de Santé mentale quand il monte en niveau.

Les options d'une aventure

Cette section propose des options permettant de changer le fonctionnement du repos et d'ajouter des éléments inhabituels à votre campagne, comme des armes modernes.

La terreur et l'horreur

Les règles de terreur et d'horreur peuvent vous aider à donner une atmosphère d'épouvante à une campagne de dark fantasy.

La terreur

Quand les aventuriers sont confrontés à une menace qu'ils n'ont aucune chance de vaincre, vous pouvez leur demander de faire un jet de sauvegarde de Sagesse. Déterminez le DD en fonction des circonstances. Un personnage qui rate son jet est terrorisé pendant 1 minute. Il peut refaire le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet dès qu'il en réussit un.

L'horreur

L'horreur ne se limite pas à la simple peur, elle comprend aussi de la révulsion et de l'angoisse. Ce sentiment apparaît souvent quand les aventuriers sont confrontés à quelque chose de complètement contraire à la conception commune de ce qui peut et devrait se passer dans le monde ou lorsqu'ils comprennent une vérité révoltante.

Dans une telle situation, vous pouvez demander aux personnages de faire un jet de sauvegarde de Charisme pour résister à l'horreur. Estimez le DD en fonction de l'amplitude de l'horreur ressentie. Si un personnage rate son jet, il est victime d'une forme de folie passagère ou persistante que vous pouvez choisir ou déterminer au hasard comme indiqué dans le chapitre 8 « Diriger une partie ».

La guérison

Ces règles optionnelles facilitent ou compliquent le processus de guérison suite aux blessures des aventuriers, en augmentant ou réduisant le temps que les joueurs peuvent passer à l'aventure avant de devoir se reposer.

L'indispensable trousse de soins

Un personnage ne peut pas dépenser de dé de vie suite à un court repos, à moins que quelqu'un ne dépense une utilisation d'une trousse de soin pour panser ses plaies et soigner ses blessures.

Les pics de guérison

Cette règle optionnelle permet aux personnages de se soigner au plus fort d'un combat et fonctionne bien avec les groupes possédant peu ou pas de guérisseurs ou dans les campagnes où la magie curative se fait rare.

Par une action, le personnage peut déclencher un pic de guérison et dépenser jusqu'à la moitié de ses dés de vie. Pour chaque dé de vie dépensé de cette façon, le joueur jette le dé et ajoute le modificateur de Constitution du personnage.

Un personnage regagne un nombre de points de vie égal au total. Le joueur peut décider de dépenser un dé de vie additionnel après chaque dé lancé.

Une fois qu'un personnage a utilisé un pic de guérison, il ne peut plus recommencer avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Avec cette règle optionnelle, un personnage récupère tous les dés de vie dépensés à la fin d'un long repos. À la fin d'un court repos, il récupère un nombre de dés de vie égal à son niveau divisé par quatre (un dé au minimum).

Si vous voulez donner des airs de superhéros à vos personnages, autorisez-les à utiliser le pic de guérison par une action bonus au lieu d'une action.

La lente guérison naturelle

Les personnages ne récupèrent pas de points de vie à la fin d'un long repos, au lieu de cela, ils peuvent dépenser des dés de vie à la fin du long repos comme à la fin du court.

Cette règle optionnelle rallonge le temps que les personnages mettent à guérir de leurs blessures sans recourir à la magie curative et fonctionne bien dans les campagnes ardues, plus réalistes.

Les variantes de repos

Les règles des longs et courts repos du chapitre 8 du *Player's Handbook* fonctionnent bien avec les campagnes au style de jeu héroïque. Les personnages peuvent se trouver face à face avec des ennemis mortels, recevoir tant de dégâts que leur vie ne tient plus qu'à un fil et pourtant se trouver prêts à reprendre les armes dès le lendemain. Si cela ne convient pas à votre campagne, essayez les variantes suivantes.

L'héroïsme épique

Cette variante utilise un court repos de 5 minutes et un long repos d'une heure. Les combats deviennent plus anodins car les personnages peuvent se remettre facilement de chaque bataille, vous pouvez donc corser les affrontements pour compenser.

Les lanceurs de sorts qui utilisent ce système peuvent dépenser leurs sorts à tout va, surtout à haut niveau. Vous devriez peut-être envisager de les laisser récupérer seulement la moitié de leurs emplacements de sorts dépensés (arrondi à l'inférieur) après un long repos et de limiter cette forme de récupération aux sorts de niveau 5 et inférieur. Seul un repos complet de huit heures permet alors au lanceur de sorts de récupérer tous ses emplacements et de régénérer ceux de niveau 6 et plus.

Le réalisme sans concession

Cette variante utilise un court repos de 8 heures et un long repos de 7 jours. Elle freine sérieusement le rythme de la campagne car les joueurs doivent peser soigneusement les avantages et les inconvénients de chaque combat. Les personnages ne peuvent pas mener de nombreuses batailles à la suite et chaque aventure se prépare soigneusement.

Cette approche encourage les personnages à passer du temps hors des donjons, ce qui est une bonne chose dans les campagnes basées sur les intrigues, la politique et les interactions avec les PNJ où les combats sont rares ou sont plutôt à éviter qu'à rechercher.

Les armes à feu

Si vous voulez représenter le style flamboyant des *Trois mousquetaires* et des contes similaires, vous pouvez introduire des armes à feu de l'époque de la Renaissance dans votre campagne. De même, si un vaisseau spatial s'est écrasé dans votre campagne ou si elle comporte des éléments de l'époque moderne, vous pouvez faire apparaître des armes à feu modernes ou futuristes. La table Les armes à feu vous fournit des exemples pour ces trois périodes. Les objets modernes et futuristes restant d'une valeur inestimable.

La maîtrise

À vous de décider si un personnage maîtrise les armes à feu. Dans la plupart des mondes de D&D, ce ne serait pas le cas, en revanche, les personnages peuvent profiter des intermèdes pour utiliser les règles d'entraînement présentées dans le *Player's Handbook* et acquérir cette maîtrise, à condition de disposer d'assez de munitions pour faire fonctionner ces armes le temps d'apprendre à les maîtriser.

Les propriétés

Les armes à feu utilisent des munitions spéciales et certaines possèdent la propriété feu nourri ou rechargement.

Les munitions. La munition d'une arme à feu est détruite après utilisation. Les armes modernes et de la Renaissance consomment des balles, les armes futuristes sont alimentées par un type de munitions spéciales appelées des cellules d'énergie, une cellule d'énergie contenant assez de puissance pour tous les tirs de l'arme associée.

Feu nourri. Une arme possédant la propriété feu nourri peut faire une attaque normale sur une cible unique ou arroser de tirs un cube de 3 mètres d'arrête situé à portée normale. Chaque créature présente dans la zone doit alors réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, sans quoi elle subit les dégâts normaux de l'arme. Cette action nécessite dix munitions.

Rechargement. Une arme dotée de la propriété rechargement peut faire un nombre de tirs limités, ensuite, son utilisateur doit la recharger avec une action ou une action bonus (à lui de choisir).

Les explosifs

Une campagne peut comporter des explosifs de la Renaissance ou de l'époque moderne (ces derniers n'ayant pas de prix), comme indiqué dans la table Les explosifs.

Les bombes

Par une action, un personnage peut allumer une bombe et la lancer en un point situé dans un rayon de 18 mètres. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du point d'impact doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, sans quoi elle subit 3d6 dégâts de feu.

La poudre noire

La poudre noire sert principalement à propulser une balle hors du canon d'un pistolet ou d'un fusil, mais aussi à fabriquer des bombes. Elle est vendue en petits tonneaux et dans des cornes à poudre étanches.

Si quelqu'un met le feu à un récipient contenant de la poudre, ce dernier risque d'exploser, infligeant des dégâts de feu à toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres autour de lui (3d6 pour une corne à poudre, 7d6 pour un tonneau). Un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 réussi réduit ces dégâts de moitié. Si quelqu'un enflamme une once de poudre, elle s'embrase pendant un round et émet une lumière vive dans un rayon de 9 mètres et une faible lumière dans un rayon de 9 mètres de plus.

La dynamite

Par une action, une créature peut allumer un bâton de dynamite et le lancer en un point situé dans un rayon de 18 mètres. Chaque créature située dans un rayon de

1,50 mètre autour de ce point doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. Celles qui échouent reçoivent 3d6 dégâts contondants, les autres la moitié seulement.

Un personnage peut lier des bâtons de dynamite ensemble afin qu'ils explosent en même temps. Chaque bâton supplémentaire augmente les dégâts de 1d6 (pour un maximum de 10d6) et élargit le rayon de l'explosion de 1,50 mètre (pour un maximum de 6 mètres).

On peut modifier la dynamite en lui mettent une mèche plus longue, afin qu'elle explose après un délai donné, généralement de 1 à 6 rounds. Lancez l'initiative pour la dynamite. Une fois le nombre de rounds prévus écoulé, la dynamite explose une fois arrivée à cette valeur d'initiative.

Les grenades

Par une action, un personnage peut lancer une grenade en un point situé dans un rayon maximal de 18 mètres. Avec un lance-grenade, le personnage peut projeter la grenade dans un rayon de 36 mètres.

Toutes les créatures situées dans un rayon de 6 mètres autour d'une **grenade à fragmentation** doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Celles qui échouent subissent 5d6 dégâts perforants, les autres la moitié seulement.

Un round après avoir atterri, la **grenade fumigène** émet un nuage de fumée créant une zone de visibilité nulle dans un rayon de 6 mètres. Un vent modéré (au moins 15 km/h) disperse la fumée en 4 rounds tandis qu'un vent fort (30 km/h ou plus) la dissipe en 1 round.

La technologie venue d'ailleurs

Quand les personnages découvrent une pièce d'équipement dont la technologie n'appartient pas à leur monde ou à leur époque, les joueurs comprennent souvent de quoi il s'agit mais les personnages non. Pour simuler l'ignorance des personnages vis-à-vis d'un tel objet, faites-leur faire une série de tests d'Intelligence.

Pour déterminer comment la technologie fonctionne, le personnage doit réussir une série de tests d'Intelligence basés sur la complexité de l'objet : deux succès pour un objet simple comme un briquet, une calculatrice ou un revolver), quatre pour un objet complexe (comme un ordinateur, une tronçonneuse ou un aéroglisseur). Consultez ensuite la

Comprendre les technologies étrangères

Résultat total du test d'Int	Conséquence
9 ou moins	Un échec, gaspillage d'une charge ou d'une utilisation si possible, le personnage est désavantagé lors de son prochain test.
10–14	Un échec.
15–19	Un succès.
20 ou plus	Un succès, le personnage est avantagé lors du prochain test.

Les explosifs

Objet de la Renaissance	Prix	Poids
Bombe	150 po	0,5 kg
Corne à poudre	35 po	1 kg
Tonnelet de poudre noire	250 po	10 kg

Objet moderne	Prix	Poids
Dynamite (bâton)	—	0,5 kg
Grenade à fragmentation	—	0,5 kg
Grenade fumigène	—	1 kg
Lance-grenade	—	3,5 kg

Les armes à feu

Objet de la Renaissance	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
Armes de guerre à distance				
Mousquet	500 po	1d12 perforants	5 kg	Munitions (portée 12/36), rechargement, deux mains
Pistolet	250 po	1d10 perforants	1,5 kg	Munition (portée 9/21) rechargement
Munitions				
Balles (10)	3 po	—	1 kg	—

Objet moderne	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
Armes de guerre à distance				
Fusil à canon scié	—	2d8 perforants	3,5 kg	Munition (9/21), rechargement (2 tirs), deux mains
Fusil automatique	—	2d8 perforants	4 kg	Munition (portée 24/72), feu nourri, rechargement (30 tirs), deux mains
Fusil de chasse	—	2d10 perforants	4 kg	Munition (portée 24/72), rechargement (5 tirs), deux mains
Pistolet automatique	—	2d6 perforants	1,5 kg	Munition (portée 15/45), rechargement (15 tirs)
Revolver	—	2d8 perforants	1,5 kg	Munition (portée 12/36), rechargement (6 tirs)
Munitions				
Balles (10)	—	—	0,5 kg	—

Objet futuriste	Prix	Dégâts	Poids	Propriétés
Armes de guerre à distance				
Pistolet laser	—	3d6 radiants	1 kg	Munition (portée 12/36), rechargement (50 tirs)
Fusil antimatière	—	6d8 nécrotiques	5 kg	Munition (portée 36/108), rechargement (2 tirs), deux mains
Fusil laser	—	3d8 radiants	3,5 kg	Munition (portée 30/90), rechargement (30 tirs), deux mains
Munitions				
Cellule d'énergie	—	—	150 g	—

table Comprendre les technologies étrangères. L'objet peut se briser si le personnage rate son test à quatre reprises ou plus avant de prendre un long repos.

Si le personnage a déjà vu un objet similaire en marche ou s'il en a utilisé un similaire, il est avantagé sur ses tests d'Intelligence quand il s'agit de déterminer comment l'utiliser.

Les points d'intrigue

Les points d'intrigue permettent aux joueurs de changer le cours d'une campagne, d'introduire des complications, de modifier le monde et même de prendre le rôle de MD. Si votre première réaction en lisant ces lignes, c'est de vous inquiéter, alors cette option n'est sans doute pas adaptée à votre groupe.

Utiliser les points d'intrigue

Chaque personnage commence avec un point d'intrigue. Pendant une session, un joueur peut dépenser ce point pour bénéficier d'un effet dépendant de l'approche choisie pour cette règle optionnelle. Les trois approches sont présentées un peu plus loin.

Un joueur ne peut pas dépenser plus d'un point d'intrigue par session, mais vous pouvez repousser cette limite si vous le désirez, surtout si vous voulez voir les joueurs endosser un rôle plus actif dans l'élaboration de l'histoire. Une fois que tous les joueurs autour de la table ont dépensé un point d'intrigue, ils en récupèrent tous un.

Option 1 : quel rebondissement !

Un joueur qui dépense un point d'intrigue peut ajouter un élément au décor ou à la situation et tout le groupe (vous y compris) doit l'accepter. Par exemple, un joueur peut dépenser un point d'intrigue pour annoncer que son personnage a découvert une porte secrète, qu'un PNJ apparaît ou qu'un monstre se révèle être un allié disparu depuis longtemps et métamorphosé en bête immonde.

Le joueur qui désire dépenser ainsi son point d'intrigue devrait passer une minute à discuter de son idée avec les autres joueurs autour de la table et écouter leurs retours avant d'opter pour un rebondissement ou un autre.

Option 2 : les choses se compliquent

Quand un joueur dépense un point d'intrigue, celui à sa droite doit ajouter une complication à la scène. Par exemple, si le joueur qui a dépensé le point décide que son personnage a découvert une porte dérobée, celui à sa droite peut annoncer qu'en ouvrant la porte, il déclenche un piège magique qui téléporte tout le groupe dans une autre partie du donjon.

Option 3 : les dieux sont tombés sur la tête

Avec cette approche, il n'y a pas de MD permanent. Tout le monde crée un personnage et un joueur commence la partie en tant que MD et dirige le jeu comme d'ordinaire. Le personnage de ce MD temporaire devient un PNJ qui peut suivre le reste du groupe ou rester en retrait, au choix du groupe.

Un joueur peut dépenser un point d'intrigue à n'importe quel moment pour devenir MD. Le personnage de ce joueur devient un PNJ et la partie continue. C'est rarement une bonne idée que d'échanger les rôles en plein combat mais cela peut arriver si le groupe laisse assez de temps au nouveau MD pour se faire à son rôle et reprendre là où son prédécesseur s'est arrêté.

Ce genre de dépense de points d'intrigue peut déboucher sur une campagne passionnante, chaque





MD dirigeant l'action dans une direction inattendue. Cette approche est aussi un bon entraînement pour les joueurs qui veulent s'essayer au rôle de MD à petite dose et sous contrôle.

Dans les campagnes qui utilisent les points d'intrigue de cette manière, tout le monde doit venir à la table avec des éléments préparés ou des rencontres spécifiques en tête. Si un joueur n'a rien prévu ou ne se sent pas capable d'endosser le rôle de MD, il n'est pas obligé de dépenser de point d'intrigue pour la session.

Pour que cette approche fonctionne, il est bon de partager quelques éléments de base à propos de la campagne, afin de ne pas dupliquer les efforts d'autrui ou, contraire, de saboter leurs plans.

Les options de combat

Les options de cette section offrent des alternatives à la gestion des combats, le risque principal étant de ralentir le rythme du jeu.

Les variantes d'initiative

Cette section propose différentes méthodes de gestion de l'initiative.

La valeur d'initiative

Avec cette règle optionnelle, les créatures ne lancent pas de dé d'initiative au début du combat, elles possèdent une valeur d'initiative qui correspond à un test de Dextérité passif : 10 + modificateur de Dextérité.

En éliminant les jets de dé, les calculs à faire à la volée et le processus consistant à demander le total de chacun et le noter, vous accélérez considérablement le jeu, au détriment de la surprise, l'ordre d'initiative étant souvent prévisible.

L'initiative de camp

Noter l'initiative de chaque PJ et chaque monstre, classer tout le monde dans le bon ordre et, pour chaque joueur, se souvenir de sa place dans la liste... tout cela peut ralentir le jeu. Si vous voulez accélérer les combats, au risque de les déséquilibrer, vous pouvez essayer l'initiative de camp.

Avec cette variante, les joueurs lancent 1d20 pour tout leur groupe, appelé « camp ». Vous lancez aussi 1d20. Ces jets ne reçoivent pas de modificateur. Le camp qui obtient le jet le plus élevé remporte l'initiative. En cas d'égalité, relancez les dés jusqu'à ce que les deux camps soient départagés.

Quand vient le tour d'un camp, ses membres peuvent agir dans l'ordre qu'ils désirent. Quand tous les membres d'un camp ont agi, c'est au tour de l'autre camp. Un round se termine quand les camps ont terminé leur tour.

S'il y a plus de deux camps, chacun lance le dé pour l'initiative, chaque camp jouant dans l'ordre des jets obtenus, du plus haut au plus bas. Le combat se poursuit dans l'ordre d'initiative jusqu'à ce que la bataille se termine.

Cette variante encourage le travaille d'équipe et facilite votre travail de MD étant donné qu'elle facilite la coordination des monstres. En revanche, le groupe qui remporte l'initiative peut se concentrer sur un ennemi et l'éliminer avant que le camp adverse n'aie une chance d'agir.

Le facteur de vitesse

Certains MD trouvent que la progression habituelle en initiative est trop prévisible et trop sujette aux abus. Comme les joueurs connaissent l'ordre d'initiative, ils peuvent baser leurs décisions dessus. Par exemple, un guerrier grièvement

blessé peut très bien charger un monstre parce qu'il sait que le clerc joue avant ce monstre et pourra le soigner.

Le facteur de vitesse est une option d'initiative qui introduit un peu d'imprévu dans les combats, au détriment de la vitesse de jeu. Avec cette variante, les combattants font un jet d'initiative à chaque round, sachant que le monstre ou le personnage doit choisir son action avant de lancer le dé.

Les modificateurs d'initiative. Les modificateurs peuvent s'appliquer à l'initiative d'une créature en fonction de sa taille et de l'action qu'elle entreprend. Par exemple, une créature qui se bat avec une arme légère ou lance un sort simple a de grandes chances d'agir avant une créature équipée d'une arme lourde ou lente. Pour plus de détails, consultez la table Les modificateurs d'initiative liés au facteur de vitesse. Si une action ne s'accompagne d'aucun modificateur, c'est qu'elle n'a pas d'effet sur l'ordre d'initiative. Si plusieurs modificateurs s'appliquent (comme de manier une arme de corps à corps lourde et à deux mains), appliquez-les tous au jet d'initiative.

Les modificateurs d'initiative liés au facteur de vitesse

Facteur	Modificateur d'initiative
Incantation	Soustraire le niveau du sort
Corps à corps, arme lourde	–2
Corps à corps, arme légère ou de finesse	+2
Corps à corps, arme à deux mains	–2
Distance, arme à rechargement	–5
Taille de la créature	**Modificateur d'initiative**
Très Petite	+5
Petite	+2
Moyenne	+0
Grande	–2
Très Grande	–5
Gigantesque	–8

Lorsque vient le tour d'une créature, n'appliquez pas le même modificateur à plusieurs reprises. Par exemple, si un roublard se bat avec deux dagues, il gagne le bonus de +2 lié à l'utilisation des armes légères ou de finesse une fois seulement. Pour les incantations, appliquez uniquement le modificateur associé au sort du plus haut niveau.

Appliquez tous les modificateurs liés aux actions bonus que la créature effectue à son tour, sans oublier qu'un même modificateur ne peut s'appliquer qu'une seule fois. Par exemple, un paladin lance un sort de niveau 2 par une action bonus et attaque ensuite à l'épée courte. Le paladin subit un malus de –2 pour le sort et gagne un bonus de +2 pour l'arme légère, ce qui lui donne un modificateur total de 0.

La table que nous vous présentons n'est qu'un point de départ. Vous pouvez vous y référer pour estimer les actions que vous pensez être plus ou moins rapides, les actions courtes et rapides devant donner un bonus, les actions lentes et compliquées devant entraîner un malus. En règle générale, appliquez un bonus ou un malus de 2 ou 5 pour une action donnée.

Prenons l'exemple d'un guerrier qui veut tourner une manivelle pour lever une herse. C'est une action complexe, difficile. Vous pouvez donc décider qu'elle entraîne un malus de –5 à l'initiative.

Lancez le dé d'initiative. Une fois que tout le monde a décidé de son action, chacun lance le dé d'initiative et garde le résultat secret. Vous annoncez alors une valeur d'initiative, en commençant à 30 et continuez dans l'ordre décroissant (au début, il est plus rapide d'annoncer des tranches de chiffres). En cas d'égalité, c'est le combattant doté de la plus haute valeur de Dextérité qui commence, sinon, vous pouvez leur faire lancer un dé pour savoir qui joue en premier.

Les tours. À son tour, une créature se déplace normalement mais doit accomplir l'action choisie ou ne rien faire du tout.

Une fois que tout le monde a agi, le processus se répète : tous les participants de la bataille choisissent une action, lancent le dé d'initiative et agissent à leur tour, dans l'ordre.

Les options d'action

Cette section offre de nouvelles options pour les actions de combat, qui s'ajoutent individuellement ou en groupe à votre jeu.

Monter sur une créature plus grande que soi

Si une créature veut sauter sur le dos d'une autre, elle peut le faire grâce à une empoignade. Cependant, une créature de taille Petite ou Moyenne a peu de chances de réussir un test d'empoignade contre une créature de taille Très Grande ou Gigantesque, à moins de disposer par magie d'une force surnaturelle.

Une alternative consiste à traiter un adversaire de taille suffisante comme un terrain quand il s'agit de sauter sur son dos ou de s'accrocher à l'un de ses membres. Une fois que la créature de plus petite taille a effectué les tests de caractéristique nécessaires pour se mettre en position, elle utilise son action pour faire un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) opposé au test de Dextérité (Acrobaties) de sa cible. Si elle remporte le test opposé, la plus petite créature entre dans l'emplacement de la plus grande et s'accroche à elle. Une fois là, elle se déplace avec la plus grande et elle est avantagée lorsqu'elle effectue un jet d'attaque contre elle.

La plus petite créature peut se déplacer au sein de l'emplacement de la plus grande, en traitant cet emplacement comme un terrain difficile, quant à savoir si la créature la plus grande peut attaquer la plus petite, cela dépend de l'endroit où se trouve cette dernière et nous vous laissons seul juge. La plus grande créature peut déloger la plus petite par une action, en la cognant, en se frottant contre un mur ou encore en l'attrapant et la projetant au loin. Pour cela, elle doit faire un test de Force (Athlétisme) opposé au test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) de la plus petite créature. C'est à la plus petite de choisir quel test utiliser.

Désarmer autrui

Une créature peut profiter de l'attaque qu'elle porte avec une arme pour tenter de désarmer son adversaire ou de lui faire lâcher ce qu'il tient en main. L'assaillant fait un jet d'attaque opposé au test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) de la cible. Si l'assaillant l'emporte, l'attaque n'inflige pas de dégâts ni d'effet néfaste mais sa cible lâche son objet.

L'assaillant est désavantagé lors de ce jet d'attaque si sa cible tient l'objet visé à deux mains ou plus. La cible est avantagée lors de son test de caractéristique si elle est plus grande que son assaillant ou désavantagée si elle est plus petite.

Marquer une cible

Grâce à cette option, les combattants qui s'affrontent au corps à corps harcèlent plus facilement leurs adversaires avec des attaques d'opportunité.

Quand une créature fait une attaque au corps à corps, elle peut aussi marquer sa cible. Jusqu'à la fin du prochain tour de l'assaillant, ce dernier est avantagé lors de toute attaque d'opportunité qu'il effectue contre cette cible marquée. L'attaque d'opportunité ne dépense pas la réaction de l'assaillant, mais il ne peut pas la porter si quelque chose l'empêche d'accomplir une réaction, s'il est neutralisé ou victime du sort *poigne électrique*, par exemple. L'attaquant est limité à une attaque d'opportunité par tour.

Passer en force

Quand une créature tente de traverser l'emplacement d'un être hostile, elle peut essayer de forcer le passage en reversant son ennemi. Par une action ou une action bonus, elle peut faire un test de Force (Athlétisme) opposé au test de Force (Athlétisme) de son adversaire. La créature est avantagée lors de son test si elle est d'une taille supérieure à son adversaire, si elle est plus petite, elle est désavantagée. Si la créature l'emporte, elle peut traverser l'emplacement de son adversaire à son tour.

Repousser de côté

Avec cette option, une créature peut utiliser l'attaque spéciale bousculer du *Player's Handbook* pour pousser un adversaire de côté et non un peu plus loin. L'attaquant est alors désavantagé sur le test de Force (Athlétisme). S'il réussit son test, il déplace son adversaire de 1,50 mètre dans un emplacement différent situé à portée.

Roulé-boulé

Une créature peut tenter de traverser l'emplacement d'un être hostile d'un roulé-boulé, esquivant ainsi l'ennemi. Par une action ou une action bonus, elle doit faire un test de Dextérité (Acrobaties) opposé au test de Dextérité (Acrobaties) de son adversaire. Si elle l'emporte, elle peut traverser l'emplacement de l'ennemi à une reprise lors de son tour.

Toucher l'abri

Quand une attaque à distance rate une cible disposant d'un abri, vous pouvez utiliser cette règle optionnelle pour savoir si l'attaque a touché l'abri.

Tout d'abord, voyez si le jet d'attaque aurait suffi à toucher la cible en l'absence d'abri. Si le jet d'attaque tombe dans la tranche de résultats trop bas pour toucher la cible mais assez hauts pour la toucher si elle n'avait pas eu d'abri, l'attaque touche l'objet servant d'abri. Si c'est une créature qui fournit un abri à la cible ratée et que le jet d'attaque dépasse la CA de la créature servant d'abri, cette dernière est touchée.

Trancher les créatures

Si vos joueurs affrontent régulièrement des hordes de monstres de niveau inférieur, vous pouvez utiliser cette règle pour accélérer les combats.

Quand une attaque au corps à corps réduit une créature indemne à 0 point de vie, les dégâts en excès sont transférés à une créature voisine. L'assaillant vise une autre créature à portée et, si le jet d'attaque originel suffit à la toucher, il lui applique les dégâts en excès. Si cette créature était indemne et tombe aussi à 0 point de vie, répétez le processus en transférant les dégâts en excès jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cible valide ou que les dégâts en excès ne suffisent pas à faire tomber une créature indemne à 0 point de vie.

Les blessures

D'ordinaire, les dégâts ne se soldent pas par des effets persistants, cette option permet donc d'introduire des blessures à long terme.

À vous de voir quand attribuer une blessure persistante, ce qui peut arriver dans les cas suivants :

- Quand une créature reçoit un coup critique.
- Quand une créature tombe à 0 point de vie mais ne meurt pas sur-le-champ.
- Quand une créature rate un jet de sauvegarde contre la mort de 5 ou plus.

Pour déterminer la nature de la blessure, lancez le dé dans la table Les blessures persistantes. Cette table se base sur une physiologie humaine typique, mais vous pouvez l'adapter à d'autres types d'organismes.

Les blessures persistantes

d20	Blessure
1	**Perte d'un œil.** Le personnage est désavantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue et sur les jets d'attaque à distance. Une magie comme *restauration* permet de régénérer l'œil perdu. Si le personnage n'a plu d'œil valide après avoir reçu une telle blessure, il est aveugle.
2	**Perte d'un bras ou d'une main.** Le personnage ne peut plus manier d'objets à deux mains et ne peut porter qu'un seul objet à la fois. Une magie comme *restauration* permet de régénérer le membre perdu.
3	**Perte d'un pied ou d'une jambe.** La vitesse du personnage est divisée de moitié et il doit utiliser une canne ou une béquille pour se déplacer, à moins qu'il ne possède une jambe de bois ou une autre prothèse. Il tombe à terre après avoir utilisé l'action se précipiter. Il est désavantagé lors des tests de Dextérité destinés à garder l'équilibre. Une magie comme *restauration* permet de régénérer le membre perdu.
4	**Boiterie.** La vitesse du personnage est réduite de 1,50 mètre. Il doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 après l'action se précipiter. S'il le rate, il tombe à terre. Une guérison magique soigne la boiterie.
5–7	**Blessure interne.** Quand le personnage tente une action en plein combat, il doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. S'il le rate, il perd son action et ne peut pas utiliser de réaction jusqu'au début de son prochain tour. La blessure guérit s'il reçoit des soins magiques ou s'il passe dix jours à se reposer exclusivement.
8–10	**Côtes cassées.** Ces fractures ont le même effet que la blessure interne du dessus mais le DD du jet de sauvegarde est de 10.
11–13	**Horrible cicatrice.** Le personnage est défiguré et il est impossible de dissimuler sa blessure. Il est désavantagé lors des tests de Charisme (Persuasion) mais avantagé lors des tests de Charisme (Intimidation). Une magie de guérison de niveau 6 ou plus, comme une *guérison* ou une *régénération*, permet d'effacer la balafre.

d20	Blessure
14–16	**Blessure infectée.** Le maximum de points de vie du personnage se réduit de 1 toutes les 24 heures tant que cette blessure persiste. S'il tombe à 0, le personnage meurt. La blessure guérit suite à des soins magiques ou si quelqu'un la traite avec un test de Sagesse (Médecine) DD 15 une fois toutes les 24 heures. Dans ce cas, elle est guérie au bout de dix succès.
17–20	**Cicatrice mineure.** La cicatrice n'a pas d'effet négatif, une magie de guérison de niveau 6 ou plus, comme *guérison* ou *restauration* suffit à l'effacer.

Au lieu d'utiliser un effet présenté dans la table, vous pouvez charger le joueur de décrire la blessure persistante de son personnage. Lancez le dé dans la table Les blessures persistantes mais, au lieu de souffrir des effets associés au résultat indiqué, le personnage gagne un nouveau défaut du même nom. C'est au joueur d'exprimer les conséquences de la blessure persistante de son personnage pendant les parties, comme il le fait pour les autres défauts, sachant qu'il a une chance de gagner de l'inspiration quand la blessure affecte le personnage de manière significative.

Des dégâts massifs

Grâce à cette règle optionnelle, les dégâts massifs ont plus facilement raison des créatures.

Quand une créature reçoit d'un seul coup un montant de dégâts égal ou supérieur à la moitié de son maximum de points de vie et venant d'une unique source, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sinon elle souffre d'un effet aléatoire à déterminer en lançant le dé dans la table Les chocs biologiques. Par exemple, si une créature a 30 points de vie, elle doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 si elle subit 15 dégâts ou plus en provenance d'une même source.

Les chocs biologiques

d10	Effet
1	La créature tombe à 0 pv.
2–3	La créature tombe à 0 pv mais se stabilise.
4–5	La créature est étourdie jusqu'à la fin de son prochain tour.
6–7	La créature ne peut pas accomplir de réaction et se trouve désavantagée lors des jets d'attaque et des tests de caractéristique jusqu'à la fin de son prochain tour.
8–10	La créature ne peut pas effectuer de réaction jusqu'à la fin de son prochain tour.

Le moral

Certains combattants prennent la fuite quand la bataille tourne en leur défaveur. Vous pouvez utiliser cette règle pour savoir quand un monstre ou un PNJ tourne casaque.

Une créature risque de s'enfuir dans les cas suivants :

- La créature est surprise.
- La créature est réduite à la moitié de ses points de vie ou moins pour la première fois au cours de la bataille.
- La créature n'a aucun moyen de blesser un membre du parti adverse lors de son tour.

Un groupe de créatures peut prendre la fuite dans les cas suivants :

- Toutes les créatures du groupe sont prises par surprise.
- Le chef du groupe tombe à 0 point de vie, est neutralisé, fait prisonnier ou exclu de la bataille.
- Le groupe est réduit à la moitié de sa taille originelle sans la moindre perte dans le camp adverse.

Pour savoir si une créature ou un groupe de créatures prend la fuite, faites un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10 pour la créature ou le chef du groupe. Si l'adversaire a un avantage écrasant, il ou elle est désavantagé(e) lors du jet de sauvegarde. Vous pouvez même décider que le jet échoue automatiquement. Si le chef du groupe est incapable d'effectuer le jet de sauvegarde, pour une raison ou pour une autre, c'est le membre du groupe qui possède la plus haute valeur de Charisme après lui qui s'en charge.

Si la créature ou le chef rate son jet, il ou elle s'enfuit par l'itinéraire le plus rapide. S'il n'y a pas d'échappatoire possible, la créature ou le groupe se rend. Si les vainqueurs attaquent les vaincus après leur reddition, la bataille reprend et il est peu probable que quelqu'un tente de nouveau de fuir ou de se rendre.

Un jet de sauvegarde raté ne joue pas forcément en faveur des aventuriers. Par exemple, un ogre qui fuit le combat peut très bien alerter tout le reste du donjon ou prendre la poudre d'escampette avec le trésor que les personnages comptaient piller.

La création de monstre

Le *Monster Manual* contient des centaines de monstres prêts à jouer mais il ne peut pas présenter tous les monstres que vous êtes à même d'imaginer. Une partie de l'expérience D&D consiste à créer ses propres monstres et à personnaliser ceux qui existent déjà, ne serait-ce que pour surprendre et ravir vos joueurs en leur opposant des adversaires qu'ils n'ont encore jamais vus.

La première étape consiste à définir le concept de votre monstre. Qu'est-ce qui le rend unique ? Où réside-t-il ? Quel rôle comptez-vous lui faire jouer dans votre aventure, votre campagne, votre monde ? À quoi ressemble-t-il ? Possède-t-il d'étranges capacités ? Une fois que vous avez les réponses à toutes ces questions, vous pouvez commencer à le représenter dans votre monde.

Modifier un monstre

Une fois que vous tenez un concept de monstre, vous avez besoin d'un profil pour le représenter. La première question à se poser, c'est « Est-ce que je peux utiliser un profil qui existe déjà ? »

Un profil du *Monster Manual* fait un bon point de départ pour votre monstre. Imaginons, par exemple, que vous vouliez créer un prédateur arboricole intelligent qui chasse les elfes. Le *Monster Manual* ne présente pas de créature de ce type, mais le quaggoth est un prédateur humanoïde sauvage doué d'une vitesse d'escalade. Vous pouvez emprunter son profil pour créer celui de votre monstre, en changeant seulement le nom de la créature. Vous pouvez aussi effectuer des modifications mineures, comme remplacer le langage du quaggoth, le commun des profondeurs, par l'elfique ou le sylvestre.

Vous avez besoin d'un phénix flamboyant ? Prenez le profil de l'aigle géant ou du roc, donnez-lui une immunité contre le feu et ajoutez des dégâts de feu à ses attaques. Un singe volant ? Prenez le babouin, ajoutez-lui des ailes et une vitesse de vol. Vous pouvez construire presque tous les monstres que vous désirez à partir de ceux qui existent déjà.

Il est bien plus rapide d'adapter un profil que d'en créer un de toutes pièces et certains changements n'ont aucun

effet sur l'indice de dangerosité, comme une modification de langage, d'alignement ou l'ajout de sens spéciaux. En revanche, dès que vous touchez aux aptitudes défensives ou offensives, comme les points de vie ou les dégâts, l'indice de dangerosité risque de changer, comme indiqué plus loin.

Changer les armes

Si un monstre manie une arme manufacturée, vous pouvez la remplacer par une autre. Par exemple, vous pouvez échanger l'épée longue d'un hobgobelin contre une hallebarde. N'oubliez pas de changer les dégâts et l'allonge comme il se doit. N'oubliez pas les conséquences du passage d'une arme à une main à une arme à deux mains et inversement. Par exemple, un hobgobelin à la hallebarde (une arme à deux mains) perd les avantages du bouclier, sa CA diminue donc de 2.

Les statistiques de monstres par indice de dangerosité

		Défensif		Offensif		
ID	Bonus de maîtrise	CA	pv	Bonus d'att	Dgt/ round	DD JdS
0	+2	≤13	1–6	+3	0–1	≤13
1/8	+2	13	7–35	+3	2–3	13
1/4	+2	13	36–49	+3	4–5	13
1/2	+2	13	50–70	+3	6–8	13
1	+2	13	71–85	+3	9–14	13
2	+2	13	86–100	+3	15–20	13
3	+2	13	101–115	+4	21–26	13
4	+2	14	116–130	+5	27–32	14
5	+3	15	131–145	+6	33–38	15
6	+3	15	146–160	+6	39–44	15
7	+3	15	161–175	+6	45–50	15
8	+3	16	176–190	+7	51–56	16
9	+4	16	191–205	+7	57–62	16
10	+4	17	206–220	+7	63–68	16
11	+4	17	221–235	+8	69–74	17
12	+4	17	236–250	+8	75–80	17
13	+5	18	251–265	+8	81–86	18
14	+5	18	266–280	+8	87–92	18
15	+5	18	281–295	+8	93–98	18
16	+5	18	296–310	+9	99–104	18
17	+6	19	311–325	+10	105–110	19
18	+6	19	326–340	+10	111–116	19
19	+6	19	341–355	+10	117–122	19
20	+6	19	356–400	+10	123–140	19
21	+7	19	401–445	+11	141–158	20
22	+7	19	446–490	+11	159–176	20
23	+7	19	491–535	+11	177–194	20
24	+7	19	536–580	+12	195–212	21
25	+8	19	581–625	+12	213–230	21
26	+8	19	626–670	+12	231–248	21
27	+8	19	671–715	+13	249–266	22
28	+8	19	716–760	+13	267–284	22
29	+9	19	761–805	+13	285–302	22
30	+9	19	806–850	+14	303–320	23

Ajouter un trait spécial

L'ajout d'un trait spécial est un excellent moyen de personnaliser un monstre. Vous pouvez ajouter un trait de votre propre invention ou choisir un trait déjà attribué à l'une des nombreuses créatures du *Monster Manual*. Par exemple, vous pouvez créer un hybride gobelin-araignée en ajoutant le trait spécial vitesse d'escalade à un gobelin normal, changer un troll ordinaire en troll à deux têtes en lui donnant le trait spécial deux têtes ou encore faire un hibours volant en lui donnant des ailes et la vitesse de vol d'une chouette géante.

Créer un profil de monstre rapide

Si vous avez juste besoin d'un profil simplifié pour un monstre d'une dangerosité donnée, suivez les étapes présentées ici. Si vous préférez quelque chose qui ressemble plus aux profils du *Monster Manual*, passez directement à la section « Créer un profil de monstre ».

Étape 1 : l'indice de dangerosité attendu

Choissiez l'indice de dangerosité (ID) prévu pour votre monstre. Cela vous aidera à définir son bonus de maîtrise et d'autres statistiques de importantes. Ne vous inquiétez pas à l'idée de vous trompez légèrement sur l'ID, vous pourrez faire des ajustements plus tard.

Un unique monstre d'une dangerosité égale au niveau des aventuriers est déjà un beau défi pour un groupe de quatre personnages. Si vous comptez opposer une paire de monstres ou tout un groupe à vos personnages, leur dangerosité devrait être inférieure au niveau du groupe de personnages.

Ne tombez pas dans le piège consistant à croire que votre monstre doit avoir une dangerosité égale au niveau du groupe pour représenter un défi honorable : n'oubliez pas qu'en groupe, les monstres dotés d'une dangerosité inférieure au niveau des aventuriers représentent un danger bien réel.

Étape 2 : les statistiques de base

Utilisez la table Les statistiques de monstres par indice de dangerosité pour déterminer la CA, les pv, le bonus d'attaque et les dégâts par round du monstre, en fonction de l'ID que vous lui avez choisi lors de l'étape 1.

Étape 3 : l'ajustement des statistiques

Augmentez ou diminuez la classe d'armure des monstres, leurs points de vie, leur bonus d'attaque, leurs dégâts par round et le DD des jets de sauvegarde pour les adapter à l'idée que vous vous faites de votre monstre. Par exemple, si vous l'imaginez bien protégé, augmentez sa CA.

Une fois que vous avez effectué les ajustements voulus, notez les statistiques du monstre. Si vous pensez qu'il a besoin d'autres éléments (comme des valeurs de caractéristique), suivez les étapes appropriées dans la section « Créer un profil de monstre ».

Étape 4 : l'indice de dangerosité final

Calculez l'indice de dangerosité final du monstre, en tenant compte des modifications apportées lors de l'étape 3.

L'indice de dangerosité défensif. Lisez la colonne pv de la table Les statistiques des monstres par indice de dangerosité jusqu'à ce que vous arriviez à la valeur attribuée à votre monstre. Consultez la ligne correspondante pour voir quel est l'ID conseillé pour un monstre doté de ces points de vie.

À présent, regardez quelle est la CA suggérée pour un monstre de cet ID. Si celle de votre monstre est supérieure ou inférieure d'au moins 2 points à la valeur proposée, ajustez l'ID indiquée pour ses pv, en la réduisant ou l'augmentant de 1 par tranche de 2 points d'écart avec la CA indiquée.

L'indice de dangerosité offensif. Lisez la colonne Dgt/round de la table Les statistiques des monstres par indice de dangerosité jusqu'à ce que vous arriviez à la valeur attribuée à votre monstre. Consultez la ligne correspondante pour voir quel est l'ID conseillé pour un monstre infligeant ces dégâts.

À présent, regardez quel est le bonus d'attaque suggéré pour un monstre de cet ID. Si le bonus d'attaque de votre monstre est supérieur ou inférieur d'au moins 2 points à la valeur proposée, ajustez l'ID indiqué pour ses dégâts, en la réduisant ou l'augmentant de 1 par tranche de 2 points d'écart avec les dégâts indiqués.

Si le monstre se repose davantage sur des effets autorisant un jet de sauvegarde que sur des attaques, utilisez le DD des jets de sauvegarde plutôt que le bonus d'attaque.

Si votre monstre utilise des bonus d'attaque ou des jets de sauvegarde de différentes valeurs, prenez celui qui servira le plus souvent.

L'indice de dangerosité moyen. L'indice de dangerosité final du monstre n'est autre que la moyenne entre sa dangerosité défensive et offensive. Arrondissez à l'entier le plus proche pour déterminer l'indice de dangerosité final du monstre. Par exemple, si l'ID défensif de la créature est de 2 et l'offensif de 3, l'ID final sera de 3.

L'indice de dangerosité final vous permet de déterminer le bonus de maîtrise du monstre en utilisant la table Les statistiques des monstres par indice de dangerosité. Utilisez celle intitulée Les points d'expérience en fonction de l'indice de dangerosité pour déterminer combien de PX vaut votre monstre. Un monstre d'ID 0 vaut 0 PX s'il ne représente absolument aucun danger, sinon il en vaut 10.

La création de monstre n'est pas un simple exercice mathématique. Les conseils de ce chapitre vous aideront à créer vos monstres, mais le seul moyen de savoir s'ils sont sympathiques à jouer, c'est de les tester. Il se peut que vous modifiiez l'indice de dangerosité d'un monstre une fois que vous l'aurez vu en action, en vous basant sur cette expérience.

Les points d'expérience en fonction de l'indice de dangerosité

ID	PX	ID	PX
0	0 ou 10	14	11 500
1/8	25	15	13 000
1/4	50	16	15 000
1/2	100	17	18 000
1	200	18	20 000
2	450	19	22 000
3	700	20	25 000
4	1 100	21	33 000
5	1 800	22	41 000
6	2 300	23	50 000
7	2 900	24	62 000
8	3 900	25	75 000
9	5 000	26	90 000
10	5 900	27	105 000
11	7 200	28	120 000
12	8 400	29	135 000
13	10 000	30	155 000

Créer un profil de monstre

Si vous voulez créer un profil de monstre complet, suivez la méthode que voici.

L'introduction du *Monster Manual* vous explique quelles sont les composantes d'un profil. Familiarisez-vous avec avant de commencer. Si vous n'arrivez pas à prendre une décision en cours de création, laissez-vous guider par les exemples du *Monster Manuel.*

Une fois que vous avez choisi un concept de monstre, suivez les étapes suivantges.

Étape 1 : le nom

Il faut prêter autant d'attention au nom que l'on donne au monstre qu'aux autres aspects de son profil, peut-être même plus.

Si votre monstre se base sur une créature du monde réel ou un être mythologique, il portera un nom évident. Si vous devez en inventer un, sachez que les meilleurs noms reflètent l'apparence ou la nature du monstre (comme la mimique ou l'hibours) ou possèdent une sonorité particulière (comme le chuul ou le thri-kreen).

Étape 2 : la taille

Choisissez la taille que vous voulez : Très Petite, Petite, Moyenne, Grande, Très Grande ou Gigantesque.

La taille du monstre décide du dé qu'il utilise pour calculer ses points de vie à l'étape 8. La taille détermine l'emplacement que le monstre occupe, comme expliqué dans le *Player's Handbook.*

Étape 3 : le type

Le type du monstre donne des indications sur ses origines et sa nature. Chaque type est décrit dans le *Monster Manual.* Choisissez celui qui convient le mieux à votre concept de monstre.

Étape 4 : l'alignement

Si votre monstre n'a aucun concept moral, il est non-aligné, sinon il possède un alignement approprié à sa nature et sa morale, comme expliqué dans le *Player's Handbook.*

Étape 5 : les valeurs et modificateurs de caractéristique

Les monstres possèdent six valeurs de caractéristique, tout comme les personnages. Un monstre ne peut pas avoir une valeur inférieure à 1 ou supérieure à 30.

La valeur de caractéristique du monstre définit son modificateur pour cette caractéristique, comme indiqué dans la table Les valeurs et modificateurs de caractéristique du *Player's Handbook.*

Si vous n'arrivez pas à décider des valeurs de caractéristiques de votre monstre, consultez le *Monster Manual* et imitez les valeurs d'une créature comparable. Par exemple, si votre monstre est à peu près aussi intelligent qu'un roturier humain, donnez-lui une Intelligence de 10 (modificateur +0). S'il est aussi fort qu'un ogre, donnez-lui une Force de 19 (modificateur +4).

Étape 6 : l'indice de dangerosité prévu

Choisissez un indice de dangerosité pour votre monstre. Consultez l'étape 1 de la section « Créer un profil de monstre rapide » pour de plus amples informations. Vous aurez besoin du bonus de maîtrise lors des étapes suivantes, notez-le donc ou mémorisez-le.



Étape 7 : la classe d'armure

La classe d'armure du monstre influe directement sur son indice de dangerosité et vice versa. Vous avez deux manières de déterminer la CA de votre monstre.

Utiliser la table. Vous pouvez déterminer une CA appropriée à l'indice de dangerosité attendu de votre monstre, en regardant dans la table Les statistiques des monstres par indice de dangerosité. Elle indique la CA conseillée pour un monstre d'une dangerosité donnée, mais libre à vous de l'ajuster. Par exemple, la CA conseillée pour un monstre ID 1 est de 13, mais si votre monstre est bien caparaçonné, augmentez-la en fonction. Ne vous inquiétez pas si la CA du monstre ne correspond pas à l'ID attendu, d'autres facteurs viendront affecter cet ID comme vous le verrez dans les étapes suivantes.

Déterminer la CA appropriée. Vous pouvez aussi déterminer la CA appropriée en vous basant sur le type d'armure que porte votre monstre, sur son armure naturelle ou sur une autre amélioration d'armure (comme le sort *armure du mage*). Là aussi, ne vous inquiétez pas si la CA du monstre ne correspond pas à l'indice de dangerosité désiré pour votre monstre.

Si votre monstre porte une armure manufacturée, sa CA se base sur le type d'armure qu'il porte (voir le *Player's Handbook*). Si le monstre porte un bouclier, appliquez le bonus de bouclier à sa CA, comme d'habitude.

Un monstre qui ne porte pas d'armure peut disposer d'une armure naturelle, auquel cas il a une CA de 10 + son modificateur de Dextérité + son bonus d'armure naturelle. Un monstre à la peau épaisse a généralement un bonus d'armure naturelle allant de +1 à +3. Il peut être plus important si la créature est particulièrement bien protégée : une gorgone, par exemple, est recouverte de plaques aussi dures que l'acier et possède un bonus d'armure naturelle de +9.

Étape 8 : les points de vie

Les points de vie du monstre ont un impact direct sur son indice de dangerosité et vice versa. Vous avez deux manières de déterminer les points de vie de votre monstre.

Utiliser la table. Vous pouvez déterminer les points de vie appropriés à l'indice de dangerosité attendu de votre monstre, en regardant dans la table Les statistiques des monstres par indice de dangerosité. Elle présente un éventail de points de vie adaptés à chaque indice de dangerosité.

Assigner les dés de vie. Vous pouvez aussi attribuer un nombre de dés de vie au monstre puis calculer ses points de vie moyens. Ne vous inquiétez pas si les points de vie du monstre ne correspondent pas à l'ID attendu, d'autres facteurs viendront affecter cet ID comme vous le verrez dans les étapes suivantes et vous pourrez toujours ajuster les dés de vie et les points de vie par la suite.

Un monstre peut avoir autant de dés de vie que vous le souhaitez mais la nature de ces dés de vie dépend de la taille du monstre, comme indiqué dans la table Les dés de vie par taille. Par exemple, une créature de taille Moyenne utilise des d8 pour calculer ses points de vie. Un monstre de taille Moyenne avec 5 DV et une Constitution de 13 (modificateur +1) a donc 5d8+5 points de vie.

Un monstre a généralement un nombre de points de vie moyen basé sur ses dés de vie. Par exemple, la créature avec 5d8+5 points de vie a une moyenne de 27 pv (5 × 4,5 +5).

Les dés de vie par taille

Taille du monstre	DV	pv moyens par dé
Très Petite	d4	2,5
Petite	d6	3,5
Moyenne	d8	4,5
Grande	d10	5,5
Très Grande	d12	6,5
Gigantesque	d20	10,5

Étape 9 : la vulnérabilité, la résistance et l'immunité aux dégâts

Décidez si votre monstre a une vulnérabilité, une résistance ou une immunité contre un ou plusieurs types de dégâts (voir le *Player's Handbook* pour une description des divers types). Assignez une vulnérabilité, une résistance ou une immunité seulement si cela vous vient intuitivement : par exemple, il est logique qu'un monstre fait de lave en fusion soit immunisé contre les dégâts de feu.

Si le monstre possède des résistances et immunités contre trois types de dégâts ou plus (en particulier les dégâts contondants, perforants et tranchants), l'effet est le même que s'il disposait de points de vie supplémentaires. Cependant, à haut niveau, les aventuriers ont plus de ressources pour contrer ce genre de défense, les résistances et immunités sont donc moins importantes à haut niveau.

Les points de vie effectifs. Si un monstre présente une résistance ou une immunité contre trois types de dégâts ou plus (en particulier les dégâts contondants, perforants et tranchants des armes non-magiques) et que les personnages du groupe ne sont pas tous en mesure d'outrepasser cette résistance ou cette immunité, vous devez prendre ces défenses en compte quand vous comparez les points de vie de votre monstre à son indice de dangerosité prévu. En utilisant la table Les points de vie effectifs en fonction des résistances et des immunités, appliquez le multiplicateur approprié au nombre de points de vie du monstre pour déterminer ses points de vie effectifs avant d'estimer son indice de dangerosité final (les points de vie réels du monstre ne changent pas).

Par exemple, un monstre avec un indice de dangerosité prévu de 6, 150 pv et une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants des armes non-magiques a 225 points de vie effectifs (grâce au multiplicateur de 1,5 pour les résistances) quand il s'agit de déterminer son indice de dangerosité final.

Normalement, un monstre est vulnérable à un ou deux types de dégâts, au maximum. Une vulnérabilité ne modifie pas drastiquement l'indice de dangerosité du monstre, à moins que ce dernier ne soit vulnérable à plusieurs types de dégâts dont des types essentiels comme les dégâts contondants, perforants et tranchants. Réduisez les points de vie effectifs d'un monstre aussi étrange de moitié. Ou mieux, éliminez ces vulnérabilités et donnez moins de points de vie à votre monstre bien fragile.

Les points de vie effectifs en fonction des résistances et des immunités

Indice de dangerosité prévu	Multiplicateur de pv pour les résistances	Multiplicateur de pv pour les immunités
1–4	×2	×2
5–10	×1,5	×2
11–16	×1,25	×1,5
17 ou plus	×1	×1,25

Étape 10 : les bonus d'attaque

Le bonus d'attaque d'un monstre a un impact direct sur son indice de dangerosité et vice versa. Vous avez deux manières de déterminer le bonus d'attaque d'un monstre.

Utiliser la table. Vous pouvez déterminer le bonus d'attaque approprié à l'indice de dangerosité attendu de votre monstre pour toutes ses attaques en regardant dans la table Les statistiques des monstres par indice de dangerosité, sans tenir compte de ses valeurs de caractéristique.

La table indique le bonus d'attaque de base associé à chaque indice de dangerosité. Libre à vous d'ajuster ce bonus comme bon vous semble pour coller au concept de monstre que vous avez en tête. Par exemple, le bonus indiqué pour un monstre d'ID 1 est de +3, mais vous pouvez l'augmenter si votre monstre a besoin d'être plus précis. Ne vous inquiétez pas si le bonus d'attaque du monstre ne correspond pas à l'ID attendu, d'autres facteurs viendront affecter cet ID comme vous le verrez dans les étapes suivantes.

Calculer les bonus d'attaque. Sinon, vous pouvez calculer les bonus d'attaque de votre monstre de la même manière que les personnages calculent les leurs.

Quand un monstre dispose d'une action exigeant un jet d'attaque, son bonus est égal à son bonus de maîtrise + son modificateur de Force ou de Dextérité. Un monstre applique généralement son modificateur de Force aux attaques de corps à corps et son modificateur de Dextérité aux attaques à distance, bien que les monstres de petite taille utilisent parfois leur modificateur de Dextérité dans les deux cas.

Une fois de plus, ne vous inquiétez pas si les bonus d'attaque ne correspondent pas à l'indice de dangerosité prévu, vous pourrez toujours modifier les bonus d'attaque par la suite.

Étape 11 : les dégâts

Les dégâts du monstre, c'est-à-dire ceux qu'il est susceptible d'infliger à chaque round, ont un impact direct sur son indice de dangerosité et vice versa. Vous pouvez déterminer ses dégâts de deux manières.

Utiliser la table. Vous pouvez déterminer la quantité de dégâts que le monstre inflige à chaque round en consultant la table Les statistiques des monstres par indice de dangerosité, en fonction de son indice de dangerosité prévu. Cette table donne une tranche de dégâts pour chaque indice de dangerosité. Peu importe la répartition des dégâts ou leur distribution, un monstre peut, par exemple, infliger le montant de dégâts indiqué par une seule attaque à chaque round ou les répartir entre plusieurs attaques visant un ou plusieurs adversaires.

Choisissez le type de dégâts en fonction de la manière dont vous imaginez le monstre en train de les infliger. Par exemple, s'il attaque avec des griffes acérées comme des rasoirs, il inflige sûrement des dégâts tranchants. Si ses griffes sont empoisonnées, une partie de ces dégâts peut se présenter sous forme de dégâts de poison plutôt que de dégâts tranchants.

Si vous voulez que les dégâts du monstre varient légèrement d'un round à l'autre, vous pouvez les présenter comme une formule avec un dé (pour un monstre doté d'une seule attaque) ou plusieurs (pour un monstre disposant de plusieurs attaques). Prenons l'exemple d'un monstre d'une dangerosité de 2 infligeant 15–20 dégâts par round. S'il a une Force de 18 (modificateur de +4), vous pouvez lui donner une attaque de corps à corps infligeant 3d8+4 dégâts (17,5 en moyenne) ou bien répartir ces dégâts en deux attaques séparées infligeant chacune 1d10+4 (9 en moyenne) dégâts chacune ou utiliser n'importe quelle combinaison où les dégâts moyens tombent dans la tranche de dégâts voulue.

Basez les dégâts sur l'arme. Sinon, vous pouvez utiliser une formule avec un dé pour représenter les dégâts qu'un monstre inflige avec chacune de ses attaques en vous basant sur l'arme qu'il utilise.

Ne vous inquiétez pas si les dégâts ne correspondant pas à l'indice de dangerosité attendu. D'autres facteurs affectent l'ID et seront traités dans d'autres étapes, sachant que vous pouvez aussi ajuster les dégâts du monstre par la suite.

Certains monstres utilisent des armes naturelles, comme des griffes ou une queue hérissée de piquants, d'autres manient des armes manufacturées.

Si un monstre possède des armes naturelles, à vous de décider de la quantité de dégâts qu'il inflige avec, ainsi que de leur type. Consultez le *Monster Manual* pour découvrir quelques exemples.

Si un monstre utilise une arme manufacturée, il inflige des dégâts appropriés à cette arme. Par exemple, une hache à deux mains en possession d'un monstre de taille Moyenne inflige 1d12 dégâts tranchants plus le modificateur de Force du monstre, comme d'habitude pour ce genre d'arme.

Les grands monstres manient souvent des armes immenses qui infligent des dés de dégâts supplémentaires s'ils touchent leur ennemi. Doublez les dés de l'arme si la créature est de Grande taille, triplez-les si elle est de Très Grande taille et quadruplez-les si elle est de taille Gigantesque. Par exemple, un géant de Très Grande taille maniant une hache à deux mains à sa taille inflige 3d12 dégâts tranchants (plus son modificateur de Force) au lieu du d12 normal.

Une créature est désavantagée lors d'un jet d'attaque avec une arme conçue pour un être plus grand qu'elle. Vous pouvez décréter qu'une créature s'avère incapable de manier une arme prévue pour une créature de deux catégories de taille de plus qu'elle ou plus.

Les dégâts globaux. Pour déterminer les dégâts globaux du monstre, prenez les dégâts moyens qu'il inflige avec chacune de ses attaques du round et ajoutez-les. Si le monstre possède différentes options d'attaque, utilisez les plus efficaces pour déterminer ses dégâts. Prenons par exemple un géant du feu, qui, dans un round, peut effectuer deux attaques à l'épée à deux mains ou une attaque avec un rocher. L'attaque à l'épée à deux mains infligeant plus de dégâts, c'est elle qui détermine les dégâts que cause le géant.

Si les dégâts qu'inflige le monstre varient d'un round à l'autre, calculez ses dégâts pour chaque round pendant les trois premiers rounds de combat et faites la moyenne. Par exemple, un jeune dragon blanc a de multiples attaques (une attaque de morsure et deux attaques de griffes) qui infligent en moyenne 37 dégâts par round, mais il a aussi un souffle qui inflige 45 dégâts ou 90 s'il touche deux cibles (ce qui sera probablement le cas). Au cours des trois premiers rounds de combat, le dragon va probablement souffler une fois et utiliser deux fois ses attaques multiples, ses dégâts moyens seront donc de 54 (arrondi à l'inférieur) ((90 + 37 + 37)/3).

Les compléments d'attaque

De nombreux monstres possèdent des attaques qui ne se contentent pas d'infliger des dégâts. On peut ajouter des effets à une attaque, afin de lui donner plus de saveur. Par exemple :

- Ajouter des dégâts d'un type différent à l'attaque.
- Le monstre empoigne la cible s'il la touche.
- Le monstre peut faire tomber sa cible à terre quand il la touche.
- Si l'attaque touche et que la cible rate un jet de sauvegarde, elle lui inflige un état.

Quand vous calculez les dégâts d'un monstre, tenez compte de ses aptitudes offensives non-comprises dans les dégâts du tour, comme les auras, les réactions, les actions légendaire et les actions d'antre. Par exemple, l'aura de feu d'un balor inflige 10 dégâts de feu à toute créature qui le touche avec une attaque au corps à corps. Elle inflige aussi 10 dégâts de feu à toutes les créatures qui se trouvent dans un rayon de 1,50 mètre autour de lui au début de chacun de ses tours. Si vous partez du principe qu'il y a en permanence un personnage du groupe dans un rayon de 1,50 mètre autour du balor et qu'il le touche à chaque round avec une arme de corps à corps, alors les dégâts du balor augmentent de 20 par round.

Étape 12 : le DD des jets de sauvegarde

Un monstre dispose parfois d'une attaque ou d'une autre aptitude qui oblige sa cible à faire un jet de sauvegarde. Le DD pour résister aux effets de ce dernier a une influence directe sur l'indice de dangerosité du monstre et vice versa. Vous avez deux manières de déterminer le DD.

Utiliser la table. Vous pouvez déterminer le DD des effets obligeant leur cible à effectuer un jet de sauvegarde en fonction de l'indice de dangerosité attendu de votre monstre, en regardant dans la table Les statistiques des monstres par indice de dangerosité.

Calculer le DD. Vous pouvez aussi calculer le DD comme suit : 8 + bonus de maîtrise du monstre + modificateur de la caractéristique appropriée du monstre. À vous de choisir quelle caractéristique convient le mieux.

Par exemple, s'il s'agit d'un effet de poison, c'est sûrement la Constitution du monstre qui s'appliquera. Si l'effet imite un sort, ce sera plutôt l'Intelligence, la Sagesse ou le Charisme.

Ne vous inquiétez pas si le DD du jet de sauvegarde du monstre ne correspond pas à l'ID attendu, d'autres facteurs viendront affecter cet ID comme vous le verrez dans les étapes suivantes, et vous pourrez toujours adapter ce DD par la suite.

Étape 13 : les traits spéciaux, les actions et les réactions

Certains éléments comme les traits spéciaux (tels la résistance à la magie), les actions spéciales (telles l'invisibilité supérieure) et les réactions spéciales (comme la parade) peuvent améliorer l'efficacité du monstre au combat et éventuellement augmenter son indice de dangerosité.



La table Les aptitudes des monstres donne une liste de diverses aptitudes que vous pouvez récupérer dans le *Monster Manual*. Elle précise si elles augmentent la CA, les points de vie, le bonus d'attaque ou les dégâts effectifs quand il s'agit de déterminer l'indice de dangerosité (mais ces aptitudes ne changent pas réellement les statistiques du monstre). Celles qui ne modifient pas l'indice de dangerosité du monstre sont indiquées par un trait (—).

N'oubliez pas qu'un monstre n'a pas forcément besoin d'avoir un trait spécial, une action ou une réaction. Plus vous en ajoutez, plus le monstre devient complexe (et difficile à jouer).

Les incantations et les incantations innées. L'impact des traits spéciaux incantation et incantation innée sur l'indice de dangerosité du monstre dépend des sorts dont le monstre dispose. Au moment de déterminer l'indice de dangerosité final du monstre, il faut tenir compte de ceux qui infligent plus de dégâts que ses attaques ordinaires et de ceux qui augmentent sa CA ou ses points de vie. Consultez les traits spéciaux, dans l'introduction du *Monster Manual*, pour en savoir plus sur ces deux traits spéciaux.

Étape 14 : la vitesse

Tous les monstres possèdent une vitesse au sol, les monstres immobiles ayant une vitesse au sol de 0 mètre. En plus de cette vitesse, certains en possèdent une ou plusieurs autres, comme une vitesse de fouissement, d'escalade, de vol ou de nage.

Monstre volant. Si le monstre vole et inflige des dégâts à distance, augmentez la CA effective du monstre de 2 (pas sa véritable CA) si son indice de dangerosité prévu est de 10 ou moins (les personnages de plus haut niveau ont un éventail d'aptitudes bien plus développé pour se débarrasser des créatures volantes).

Étape 15 : les bonus aux jets de sauvegarde

Si vous voulez que votre monstre se montre particulièrement résistant contre un certain type d'effet, vous pouvez lui donner un bonus aux jets de sauvegarde liés à une aptitude particulière.

Le meilleur moyen d'utiliser un bonus aux jets de sauvegarde, c'est de contrer une valeur de caractéristique basse. Un monstre mort-vivant avec une Sagesse faible aura peut-être besoin d'un bonus aux jets de sauvegarde pour montrer qu'il est plus difficile à charmer, terroriser ou renvoyer que sa Sagesse ne le laisse à penser.

Le bonus aux jets de sauvegarde est égal au bonus de maîtrise du monstre + le modificateur de caractéristique approprié.

Un monstre disposant de trois bonus aux jets de sauvegarde ou plus dispose d'un sérieux avantage défensif, il faut donc augmenter sa CA effective (et non sa CA réelle) lorsque vous déterminez son indice de dangerosité. S'il a trois ou quatre bonus, augmentez la CA effective de 2, s'il en a 5 ou plus, augmentez-la de 4.

Étape 16 : l'indice de dangerosité final

À ce stade, vous avez toutes les informations statistiques dont vous avez besoin pour calculer l'indice de dangerosité final de votre monstre. Cette étape est identique à l'étape 4 de la section « Créer un profil de monstre rapide ». Calculez l'indice de dangerosité défensif et offensif du monstre et faites la moyenne des deux pour obtenir son indice de dangerosité final.

Étape 17 : les bonus de maîtrise

Si vous voulez que votre monstre maîtrise une compétence, donnez-lui un bonus égal à son bonus de maîtrise sur les tests de caractéristique liés à la compétence concernée. Par exemple, un monstre aux sens affûtés aura un bonus aux tests de Sagesse (Perception) tandis qu'un monstre sournois aura un bonus aux tests de Charisme (Tromperie).

Vous pouvez doubler le bonus de maîtrise pour représenter un talent particulièrement développé. Par exemple, un doppleganger est si doué pour tromper autrui que son bonus aux tests de Charisme (Tromperie) est égal au double de son bonus de maîtrise + son modificateur de Charisme.

Les bonus de compétence n'ont aucune influence sur l'indice de dangerosité du monstre.

Étape 18 : les immunités contre les états

Un monstre peut être immunisé contre un état débilitant ou plus, ces immunités n'ayant aucune influence sur son indice de dangerosité. Consultez l'annexe A du *Player's Handbook* pour connaître les divers états possibles.

Comme pour les immunités contre les dégâts, celles qui s'appliquent aux états doivent venir intuitivement et logiquement. Il est par exemple logique que l'on ne puisse pas empoisonner un golem de pierre étant donné que c'est une créature artificielle qui ne possède ni système nerveux ni organes internes.

Étape 19 : les sens

Un monstre peut disposer de l'un ou de plusieurs des sens suivants, tous décrits dans le *Monster Manual* : vision aveugle, vision dans le noir, perception des vibrations, vision parfaite. La présence de sens spéciaux n'influe pas sur l'indice de dangerosité.

Valeur de Perception passive. Tous les monstres possèdent une valeur de Sagesse (Perception) passive. Elle sert principalement à savoir si le monstre repère des ennemis en approche ou dissimulés. Cette valeur est de 10 + modificateur de Sagesse. Si le monstre maîtrise la compétence Perception, cette valeur est de 10 + son bonus de Sagesse (Perception).

Étape 20 : les langages

Que le monstre parle une langue ou non, cela n'influe pas sur son indice de dangerosité.

Un monstre peut parler autant de langues que vous le souhaitez, mais bien peu en connaissent plus d'une ou deux et beaucoup (les bêtes en particulier) n'ont pas de langage parlé. Cependant, un monstre incapable de parler peut tout de même comprendre une langue.

La télépathie. Que le monstre soit télépathe ou non, cela n'influe pas sur son indice de dangerosité. Consultez le *Monster Manual* pour de plus amples informations sur la télépathie.

Les profils des PNJ

L'annexe B du *Monster Manual* présente des profils pour les archétypes de PNJ les plus courants, comme les bandits ou les gardes, ainsi que des conseils pour les personnaliser, par exemple leur ajouter des traits raciaux issus du *Player's Handbook*, les équiper avec des objets magiques et changer leurs armures, leurs armes et leurs sorts.

Si vous voulez prendre un profil de PNJ et l'adapter à une race de monstre spécifique, appliquez les modificateurs de caractéristique et les aptitudes de la table Les aptitudes des PNJ. Si cela modifie la CA, les pv, le bonus d'attaque ou les dégâts, recalculez l'indice de dangerosité.

Les aptitudes des monstres

Nom	Exemple de monstre	Effet sur l'indice de dangerosité
Absorption de dégâts	Golem de chair	—
Absorption de vie	Nécrophage	—
Agrandir	Duergar	Augmente les dégâts effectifs par round du monstre du nombre indiqué dans la description du trait.
Agressif	Orc	Augmente les dégâts effectifs par round du monstre de 2.
Amphibie	Kuo-toa	—
Apparence illusoire	Guenaude verte	—
Armes angéliques	Déva	Augmente les dégâts effectifs par round du monstre du nombre indiqué dans la description du trait.
Armes magiques	Balor	—
Ascendance féerique	Drow	—
Attaque en piqué	Aarakocre	Augmente les dégâts effectifs du monstre lors d'une unique attaque du nombre indiqué dans la description du trait.
Attaque redirigée	Boss gobelin	—
Attaque surprise	Gobelours	Augmente les dégâts effectifs du monstre pendant un round du montant indiqué dans la description du trait.
Avantage martial	Hobgobelin	Augmente les dégâts effectifs d'une attaque par round du montant indiqué pour ce trait.
Bénédiction du fiélon	Cambion	Applique le modificateur de Charisme du monstre à sa CA réelle.
Bicéphale	Ettin	—
Bond agressif	Tigre	Augmente les dégâts effectifs du monstre pour un round du montant infligé lors de l'action bonus obtenue grâce à ce trait.
Brutal	Gobelours	Augmente les dégâts effectifs par round du monstre du nombre indiqué dans la description du trait.
Camouflage de terrain	Brutacien	—
Changer de forme	Vénérable dragon de bronze	—
Charge	Centaure	Augmente les dégâts d'une unique attaque du monstre du nombre indiqué dans la description du trait.
Charme	Vampire	—
Comprimer	Serpent constricteur	Augmente la CA effective du monstre de 1
Corps élémentaire	Azer	Augmente les dégâts effectifs par round du monstre du nombre indiqué dans la description du trait.
Déchaîné	Gnoll	Augmente les dégâts effectifs par round du monstre de 2.
Défense psychique	Moine githzerai	Ajoutez le modificateur de Sagesse du monstre à sa CA réelle s'il ne porte aucune armure et ne manie aucun bouclier.
Déplacement intangible	Fantôme	—
Dirigeant	Capitaine hobgobelin	—
Discrétion dans les ombres	Démon d'ombre	Augmente la CA effective du monstre de 4.
Écholocalisation	Horreur crochue	—
Embuscade	Doppleganger	Augmente le bonus d'attaque effectif du monstre de 1.
Empoigneur	Mimique	—
Engloutir	Béhir	Partez du principe que le monstre engloutit une créature et lui inflige 2 rounds de dégâts d'acide.
Enrouler	Enlaceur	—
Évitement	Demi-liche	Augmente la CA effective du monstre de 1.
Explosion finale	Magmatique	Augmente les dégâts effectifs pour un round du nombre indiqué dans la description du trait, en partant du principe que l'attaque affecte deux créatures.
Faux-semblant	Gargouille	—
Forme éthérée	Guenaude nocturne	—
Forme immuable	Golem de fer	—
Fouisseur	Mastodonte des ombres	—
Frénésie sanguinaire	Sahuagin	Augmente le bonus d'attaque effectif du monstre de 4.
Fuite agile	Gobelin	Augmente la CA effective du monstre et son bonus d'attaque effectif de 4 (en partant du principe que le monstre se cache à chaque round).
Fureur des blessés	Quaggoth	Augmente les dégâts du monstre pendant un round du montant indiqué dans la description du trait.

Nom	Exemple de monstre	Effet sur l'indice de dangerosité
Illumination	Crânefeu	—
Imitation	Kenku	—
Immunité contre le renvoi	Revenant	—
Implacable	Sanglier-garou	Augmente le nombre de points de vie effectifs du monstre en fonction de l'ID prévu : 1–4 : +7 pv, 5–10 : +14 pv, 11–26 : +21 pv, 17 et plus : +28 pv.
Incantation innée	Djinn	Voir l'étape 13 Créer un profil de monstre.
Incantation	Liche	Voir l'étape 13 de la section « Créer un profil de monstre ».
Inébranlable	Diable barbu	—
Informe	Pudding noir	—
Insondable	Androsphinx	—
Invisibilité	Diablotin	—
Invisibilité supérieure	Dragon féerique	Augmente la CA effective du monstre de 2.
Lecture des pensées	Doppleganger	—
Marche sur les toiles	Araignée géante	—
Mémoire des labyrinthes	Minotaure	—
Métamorphe	Rat-garou	—
Monstre assiégeur	Élémentaire de la terre	—
Parade	Seigneur de guerre hobgobelin	Augmente la CA effective du monstre de 1.
Pattes d'araignée	Ettercap	—
Peau de caméléon	Troglodyte	—
Perception aveugle	Torve	—
Perception d'outre-monde	Kuo-toa	—
Perception sur les toiles	Araignée géante	—
Pied sûr	Dao	—
Possession	Fantôme	Double les points de vie effectifs du monstre.
Présence terrifiante	Vénérable dragon noir	Augmente les points de vie effectifs du monstre de 25% s'il affronte des personnages de niveau 10 ou moins.
Puanteur	Troglodyte	Augmente la CA effective du monstre de 1.
Réactif	Marilith	—
Reconstitution	Liche	—
Régénération	Troll	Augmente les points de vie effectifs du monstre de 3 × nombre de points de vie régénérés à chaque round.
Repli aérien	Peryton	—
Résistance à la magie	Balor	Augmente la CA effective du monstre de 2.
Résistance contre le renvoi	Liche	—
Résistance légendaire	Vénérable dragon noir	Chaque utilisation quotidienne de ce trait augmente les points de vie effectifs du monstre en fonction de son ID prévu : 1–4 : +10 pv, 5-10 : +20 pv, 11 et plus : +30 pv.
Retenir son souffle	Homme-lézard	—
Robustesse de la non-vie	Zombi	Augmente les points de vie effectifs du monstre en fonction de son ID prévu : 1–4 : +7 pv, 5–10 : +14 pv, 11–26 : +21 pv, 17 et plus : +28 pv.
Saut sans élan	Brutacien	—
Sens aiguisés	Molosse infernal	—
Sensibilité à la lumière du soleil	Kobold	—
Sensibilité à la lumière	Démon d'ombre	—
Souffle	Vénérable dragon noir	Quand vous déterminez les dégâts effectifs du monstre, partez du principe que le souffle touche deux cibles et qu'elles ratent toutes les deux leur jet de sauvegarde.
Tactique de groupe	Kobold	Augmente le bonus d'attaque effectif du monstre de 1.
Téléportation	Balor	—
Téméraire	Minotaure	—
Toile d'araignée	Araignée géante	Augmente la CA effective du monstre de 1.
Transfert de dégâts	Manteleur	Double les points de vie effectifs du monstre et ajoute 1/3 de ses pv à ses dégâts par round.
Visage terrifiant	Banshie	Voir Présence terrifiante.
Visqueux	Kuo-toa	—
Vue du diable	Diable barbelé	—

Créer entièrement un PNJ

Si vous avez besoin d'un profil tout neuf pour un PNJ, vous avez deux options :

- Créer un profil (comme ceux du *Monster Manual*) comme vous le feriez pour un monstre et comme expliqué dans la section précédente.
- Construire votre PNJ comme un personnage-joueur, comme expliqué dans le *Player's Handbook*.

Si vous décidez de créer votre PNJ comme un PJ, vous pouvez vous dispenser de lui choisir un historique et lui attribuer à la place deux maîtrises de compétence.

Les aptitudes des PNJ

Race	Modificateurs de caractéristique	Aptitudes
Aarakocre	+2 Dex, +2 Sag	Attaque en piqué, action d'attaque avec les serres, vitesse 6 m, vol 15 m, parle l'aérien
Brutacien	–2 Int, –2 Cha	Amphibie, communication avec les grenouilles et les crapauds, camouflage des marais, saut sans élan, vitesse 6 m, nage 12 m, parle le brutacien
Demi-elfe*	+1 Dex, +1 Int, +2 Cha	Ascendance féerique, vision dans le noir à 18 m, maîtrise de deux compétences, parle le commun et l'elfe
Demi-orc*	+2 For, +1 Con	Acharnement, vision dans le noir à 18 m, maîtrise de la compétence Intimidation, parle le commun et l'orc
Drow*	+2 Dex, +1 Cha	Ascendance féerique, aptitude d'incantation innée des drows, sensibilité à la lumière du soleil, vision dans le noir à 36 m, parle l'elfe et le commun des profondeurs
Elfe*	+2 Dex, +1 Int ou Sag	Ascendance féerique, transe, vision dans le noir à 18 m, maîtrise de la compétence Perception, parle le commun et l'elfe
Gnoll	+2 For, –2 Int	Déchaîné, vision dans le noir à 18 m
Gnome*	+2 Int, +2 Dex ou Con	Ruse gnome, taille P, vitesse 7,50 m, vision dans le noir à 18 m, parle le commun et le gnome
Gnome des profondeurs	+1 For, +2 Dex	Ruse gnome, incantation innée, camouflage dans la rocaille, Petite taille, vitesse 6 m, vision dans le noir à 36 m, parle le gnome, le terreux et le commun des profondeurs
Gobelin	–2 For, +2 Dex	Fuite agile, Petite taille, vision dans le noir à 18 m, parle le commun et le gobelin
Halfelin*	+2 Dex, +1 Con ou Cha	Brave, agilité halfeline, chanceux, Petite taille, vitesse 7,50 m, parle le halfelin et le commun
Hobgobelin	Aucun	Avantage martial, vision dans le noir à 18 m, parle le commun et le gobelin
Homme-lézard	+2 For, –2 Int	Retenir son souffle (15 min), +3 bonus d'armure naturelle à la CA, vitesse 9 m, nage 9 m, parle le draconique
Homme-poisson	Aucun	Amphibie, vitesse 3 m, nage 12 m, parle l'aquatique et le commun
Kenku	+2 Dex	Embuscade, imitation, comprend l'aérien et le commun mais parle uniquement grâce à l'aptitude imitation
Kobold	–4 For, +2 Dex	Tactique de groupe, sensibilité à la lumière du soleil, vision dans le noir à 18 m, parle le commun et le draconique
Kuo-toa	Aucun	Amphibie, perception d'outre-monde, visqueux, sensibilité à la lumière du soleil, vitesse 9 m, nage 9 m, vision dans le noir à 36 m, parle le commun des profondeurs
Nain*	+2 For ou Sag, +2 Con	Résistance naine, connaissance de la pierre, vitesse 7,50 m, vision dans le noir à 18 m, parle le commun et le nain
Orc	+2 For, –2 Int	Agressif, vision dans le noir à 18 m, parle le commun et l'orc
Sangdragon*	+2 For, +1 Char	Ascendance draconique, résistance aux dégâts, souffle (utilisez l'indice de dangerosité plutôt que le niveau pour déterminer les dégâts), parle le commun et le draconique
Squelette	+2 Dex, –4 Int, –4 Cha	Vulnérabilité aux dégâts contondants, immunisé contre les dégâts de poison et l'épuisement, ne peut être empoisonné, vision dans le noir à 18 m, incapable de parler mais comprend les langues qu'il parlait de son vivant
Tieffelin*	+1 Int, +2 Cha	Ascendance infernale (utilisez l'indice de dangerosité au lieu du niveau pour déterminer les sorts), résistance aux dégâts de feu, vision dans le noir à 18 m, parle le commun et l'infernal
Torve	+2 For, –2 Cha	Perception aveugle, odorat et ouïe aiguisés, camouflage dans la rocaille, impossible de l'aveugler, vision aveugle à 9 m ou 3 m si sourd (aveugle au-delà de ce rayon), parle le commun des profondeurs
Troglodyte	+2 For, +2 Con, –4 Int, –4 Cha	Peau de caméléon, puanteur, sensibilité à la lumière du soleil, bonus d'armure naturelle de +1 à la CA, vision dans le noir à 18 m, parle le troglodyte
Zombi	+1 For, +2 Con, –6 Int, –4 Sag, –4 Cha	Robustesse de la non-vie, immunité contre les dégâts de poison, ne peut être empoisonné, vision dans le noir à 18 m, incapable de parler mais comprend les langues qu'il parlait de son vivant

* Voir le *Player's Handbook* pour obtenir la description des aptitudes de la race concernée, aucune d'entre elles ne modifiant l'indice de dangerosité du PNJ.

La table Les aptitudes des PNJ dresse une liste des modificateurs de caractéristique et des aptitudes de diverses races non-humaines issues du *Monster Manual* et dotées d'un indice de dangerosité inférieur à 1. Appliquez ces modificateurs et ces aptitudes au profil du PNJ puis déterminez son indice de dangerosité comme vous le feriez pour un monstre. Les aptitudes susceptibles de modifier l'indice de dangerosité d'un monstre sont notées dans la même table. Le bonus de maîtrise du PNJ est déterminé par son niveau, comme celui d'un personnage, et non par son indice de dangerosité.

Si le monstre que vous souhaitez utiliser ne figure pas dans cette table, utilisez le processus décrit plus loin dans la section « Les monstres dotés de classes ».

Les monstres dotés de classes

Vous pouvez utiliser les règles du chapitre 3 du *Player's Handbook* pour donner des niveaux de classe à un monstre. Par exemple, vous pouvez transformer un loup-garou ordinaire en loup-garou avec quatre niveaux de barbare (un tel monstre étant baptisé loup-garou barbare 4).

Commencez avec le profil du monstre. Celui-ci gagne toutes les aptitudes de classe pour les niveaux que vous lui attribuez, à l'exception de ce qui suit :

- Le monstre n'obtient pas l'équipement de départ de la classe que vous lui ajoutez.
- À chaque fois que vous lui ajoutez un niveau, le monstre gagne un dé de vie habituel pour son type (en fonction de sa taille), il ne suit pas la progression en dé de vie de sa classe.
- Le bonus de maîtrise du monstre est basé sur son indice de dangerosité et non sur ses niveaux de classe.

Une fois que vous avez fini d'ajouter des niveaux de classe au monstre, vous pouvez modifier ses valeurs de caractéristique comme bon vous semble (par exemple en augmentant son Intelligence pour qu'il fasse un magicien plus efficace) et apporter tous les ajustements nécessaires. Vous devrez ensuite recalculer son indice de dangerosité comme si vous l'aviez créé de toutes pièces.

En fonction du monstre et des niveaux de classe que vous lui ajoutez, il se peut que l'indice de dangerosité augmente très peu ou drastiquement. Par exemple, un loup-garou avec quatre niveaux de barbare est bien plus dangereux qu'avant alors qu'un vénérable dragon rouge ne gagnera pas assez de points de vie, de sorts et d'aptitude de classe pour élever son ID si on lui ajoute cinq niveaux de magicien.



Créer un sort

Quand vous créez un sort, prenez modèle sur ceux qui existent déjà. Voici quelques éléments à prendre en compte :

- Si un sort est si bien qu'un personnage cherche tout le temps à s'en servir, il est peut-être trop puissant pour son niveau.
- En fonction du sort, une longue durée ou une vaste zone d'effet compense un effet modeste.
- Évitez les sorts à usage très limité, comme un sort qui fonctionne uniquement contre les dragons bons. Même s'ils peuvent très bien exister, peu de personnages se donneront la peine de les apprendre ou de les préparer à moins de savoir à l'avance que cela va leur servir.
- Veillez à ce que le sort corresponde aux classes auxquelles il est destiné. Les magiciens et les ensorceleurs n'ont généralement pas accès aux sorts de guérison, par exemple, et risquent d'empiéter sur les plates-bandes des clercs si vous en ajoutez un à leur liste.

Les dégâts des sorts

Si le sort inflige des dégâts, utilisez la table Les dégâts des sorts pour déterminer approximativement la quantité de dégâts la plus adaptée au niveau du sort. Cette table part du principe que le sort inflige la moitié des dégâts si la cible réussit son jet de sauvegarde ou si l'attaque la rate. Si votre sort n'inflige pas de dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi, vous pouvez augmenter ses dégâts de 25%.

Vous pouvez utiliser des dés de dégâts différents de ceux indiqués dans la table, tant que leur résultat moyen est équivalent. Vous pouvez ainsi donner un peu de variété aux sorts. Par exemple, les dégâts d'un tour de magie peuvent passer de 1d10 (moyenne 5,5) à 2d4 (moyenne 5), ce qui réduit les chances d'obtenir des dégâts maximaux et augmentent celles de se rapprocher de la moyenne.



Les dégâts des sorts

Niveau du sort	Une cible	Plusieurs cibles
Tour de magie	1d10	1d6
1	2d10	2d6
2	3d10	4d6
3	5d10	6d6
4	6d10	7d6
5	8d10	8d6
6	10d10	11d6
7	11d10	12d6
8	12d10	13d6
9	15d10	14d6

Les sorts de guérison

Vous pouvez également utiliser la table Les dégâts des sorts pour déterminer les points de vie que rend un sort de guérison, sachant qu'un tour de magie ne devrait pas offrir de soins.

Créer un objet magique

Les objets magiques du chapitre 7 « Les trésors » ne représentent qu'une poignée des trésors que les personnages sont susceptibles de découvrir lors de leurs aventures. Si vos joueurs sont des vétérans et que vous désirez les surprendre, vous pouvez modifier un objet qui existe déjà ou en inventer un.

Modifier un objet

Le plus simple pour inventer un nouvel objet, c'est d'en modifier un autre. Si un paladin utilise un fléau d'armes comme arme principale, vous pouvez transformer la *vengeresse sacrée* en fléau au lieu d'en faire une épée. Vous pouvez changer un *anneau du bélier* en baguette, une *cape de protection* en *diadème de protection*... tout cela sans modifier les propriétés de l'objet.

Il existe d'autres types de substitution tout aussi simples. Vous pouvez tout à fait changer le type de dégâts qu'inflige un objet. Une *épée ardente* peut infliger des dégâts d'éclair au lieu de feu. Une aptitude peut venir en remplacer une autre, changeant par exemple une *potion d'escalade* en *potion de discrétion*.

Vous pouvez également modifier un objet en lui ajoutant les propriétés d'un autre, en fusionnant les pouvoirs d'un *heaume de compréhension des langages* avec celles d'un *heaume de télépathie*. L'objet qui en résulte est plus puissant (et sera donc sûrement plus rare) mais il ne perturbera pas votre campagne.

Enfin, n'oubliez pas les outils que l'on vous a donnés dans le chapitre 7 « Les trésors » afin de modifier des objets. Il suffit souvent d'ajouter une propriété mineure mais intéressante, une bizarrerie ou une conscience à un objet pour le modifier de manière significative.

Créer un nouvel objet

Si les modifications ne suffisent pas à vous fournir l'objet désiré, créez-le de toutes pièces. Un objet magique doit permettre à un personnage de faire quelque chose qu'il était incapable de faire auparavant ou bien améliorer sa capacité à faire quelque chose qu'il savait déjà faire. Par exemple, un *anneau de saut* permet à son porteur de couvrir une distance plus importante, améliorant ainsi un savoir-faire qu'il possédait déjà. L'*anneau du bélier*, au contraire, lui permet d'infliger des dégâts de force.

Plus votre approche sera simple, plus les personnages auront de facilités à utiliser l'objet. Vous pouvez tout à fait attribuer un nombre de charges à l'objet, surtout s'il possède des capacités différentes, mais il est plus simple de le gérer s'il est toujours actif ou s'il a un nombre d'utilisations quotidiennes fixe.

Le niveau de puissance

Si vous créez un objet qui permet à son utilisateur de tuer tout ce qu'il touche avec, cela risque de déséquilibrer fortement votre jeu. D'un autre côté, un objet qui sert rarement n'a pas grande valeur en tant que récompense et ne vaut probablement pas la peine d'être distribué comme tel.

Utilisez la table La puissance des objets magiques en fonction de leur rareté comme guide pour déterminer la puissance d'un objet en fonction de sa rareté.

La puissance des objets magiques en fonction de leur rareté

Rareté	Niveau de sort max	Bonus max
Commun	1	—
Peu courant	3	+1
Rare	6	+2
Très rare	8	+3
Légendaire	9	+4

Le niveau de sort maximum. Cette colonne indique le niveau maximal de l'effet de sort que l'objet peut conférer, sous forme d'utilisation quotidienne unique ou assimilée. Par exemple, un objet magique commun peut accorder les avantages d'un sort de niveau 1 une fois par jour (ou juste une fois s'il s'agit d'un consommable). Un objet rare, très rare ou légendaire peut permettre à son utilisateur de lancer un sort de bas niveau plus fréquemment.

Le bonus maximum. Si un objet donne un bonus statique à la CA, aux jets d'attaque ou de sauvegarde ou aux tests de caractéristique, cette colonne indique le bonus approprié à la rareté de l'objet.

L'harmonisation

À vous de décider si le personnage doit s'harmoniser avec l'objet pour utiliser ses capacités. Profitez des règles générales que voici pour vous aider dans vos décisions :

- Si le fait que les personnages du groupe se passent l'objet pour bénéficier de ses effets persistants déséquilibrerait votre jeu, il faut s'harmoniser avec l'objet.
- Si l'objet donne un bonus que d'autres objets accordent aussi, il serait bon d'obliger le personnage à s'harmoniser avec, afin qu'il ne cherche pas à accumuler trop d'objets de ce genre.

Créer de nouvelles options de personnage

Si les options de personnages du *Player's Handbook* ne comblent pas tous les besoins de votre campagne, consultez la section suivante pour recevoir quelques conseils de conception pour de nouvelles races, classes et options d'historique.

Créer une race ou une variante raciale

Cette section vous explique comment modifier une race qui existe déjà ou en créer une. Le plus important pour modifier ou créer une race pour votre campagne, c'est de commencer par son histoire, cela vous aidera à prendre des décisions lors du processus de création. Voici quelques questions à vous poser :

- Pourquoi est-ce qu'il faut que cette race soit jouable dans ma campagne ?
- À quoi ressemblent les membres de cette race ?
- Comment décrirais-je la culture de cette race ?
- Où ses membres vivent-ils ?
- L'histoire et la culture de cette race comportent-elles des conflits intéressants d'un point de vue narratif ?
- Quelles relations cette race entretient-elle avec les autres races jouables ?
- Quelles classes et quels historiques sont les plus adaptés aux membres de cette race ?
- Quels sont les traits caractéristiques de cette race ?
- S'il s'agit d'une variante raciale, qu'est-ce qui la différencie des autres variantes de la race-mère ?

Comparez la race que vous avez en tête avec les autres options de race à disposition des joueurs, afin de vous assurer que la nouvelle n'ait pas à rougir comparé aux autres (ce qui la rendrait peu populaire) et ne leur fasse pas d'ombre non plus (ce qui donnerait l'impression aux autres joueurs que les options des autres races sont inférieures).

Lorsque vous créez les éléments de jeu de votre race, comme les traits, regardez ceux des races existantes et inspirez-vous-en.

Les altérations cosmétiques

Le plus simple pour modifier une race existante, c'est de changer son apparence, ce qui ne modifie pas forcément les éléments de jeu. Vous pouvez par exemple transformer les halfelins en souris anthropomorphes sans pour autant modifier leurs traits raciaux.

Les altérations culturelles

Dans votre monde, les elfes peuvent très bien être des nomades au lieu d'habitants des forêts, les halfelins vivre dans des cités au milieu des nuages et les nains être des marins au lieu de mineurs. Quand vous apportez des modifications à la culture d'une race, vous pouvez aussi apporter des changements mineurs au niveau de ses maîtrises et de ses traits, pour refléter au mieux cette nouvelle culture.

Imaginons par exemple que, dans votre monde, les nains soient des marins et qu'ils aient inventé la poudre noire. Vous pouvez alors ajouter le pistolet et le mousquet à la liste des armes qu'ils maîtrisent et leur donner la maîtrise des véhicules aquatiques plutôt que des outils de mineur. Ces deux changements mineurs racontent une histoire bien différente de celle des nains du *Player's Handbook* mais ne changent pas le niveau de puissance de la race.

Créer une nouvelle variante raciale

La création d'une nouvelle variante raciale est plus compliquée à mettre en place que les modifications mineures des aptitudes existantes mais elle augmente la diversité des options disponibles pour une race donnée plutôt que de remplacer des options par d'autres.

Voici comme exemple la création d'une variante raciale elfique : l'éladrin. Elle possède déjà une histoire dans le multivers de D&D, ce qui vous donne une source d'inspiration pour concevoir ses traits.

Exemple de variante raciale : l'éladrin

Êtres de magie fortement liés au monde naturel, les éladrins vivent dans le monde crépusculaire du Feywild.



Leurs villes traversent parfois les dimensions jusqu'à apparaître brièvement sur le plan Matériel, dans une vallée de montagne ou une clairière au fond d'une forêt, avant de s'effacer et regagner le Feywild.

Les variantes raciales elfiques du *Player's Handbook* incluent une augmentation de valeur de caractéristique, une maîtrise des armes et deux ou trois traits supplémentaires. Au vu de l'histoire des éladrins et de leur nature magique, il semble logique d'augmenter leur Intelligence. En revanche, nul besoin de modifier l'entraînement basique au maniement des armes qu'ils partagent avec les hauts-elfes et les elfes sylvestres.

Ce qui différencie les éladrins des autres elfes, c'est leur capacité à franchir les barrières entre les plans, à disparaître un instant avant de réapparaître ailleurs. En termes de jeu, cela se reflète par leur capacité limitée à utiliser le *pas brumeux*. Comme ce sort est de niveau 2, cette aptitude est si puissante qu'il n'y a pas à rajouter d'autres aptitudes à cette variante raciale, ce qui nous donne les capacités suivantes pour les éladrins :

Amélioration de caractéristique. Votre valeur d'Intelligence augmente de 1.

Entraînement aux armes elfiques. Vous maîtrisez l'épée longue, l'épée courte, l'arc court et l'arc long.

Pas féerique. Grâce à ce trait, vous pouvez lancer le sort de *pas brumeux* à une reprise. Vous pouvez recommencer après un repos court ou long.

Créer une nouvelle race

Quand vous créez une nouvelle race de toutes pièces, commencez par l'histoire. Comparez votre création aux autres races de votre monde et n'hésitez pas à leur emprunter des traits. Prenons l'aasimar comme exemple : c'est une race similaire au tieffelin mais avec une ascendance céleste.

Exemple de race : l'aasimar

Les tieffelins ont du sang fiélon dans les veines tandis que les aasimars descendent d'êtres célestes. Ils ressemblent généralement à de splendides humains aux cheveux soyeux, à la peau parfaite et au regard perçant. Ils tentent souvent de se faire passer pour des humains afin de redresser les torts et défendre le Bien sur le plan Matériel sans attirer l'attention sur leur héritage céleste. Ils s'efforcent de s'intégrer à leur société et s'élèvent souvent en son sein, devenant des chefs révérés et d'honorables héros.

Vous pouvez utiliser l'aasimar comme contrepoint au tieffelin, les deux races pouvant même se comporter en ennemies, symbolisant un conflit de grande envergure entre les forces du Bien et du Mal au sein de votre campagne.

Voici donc les objectifs lors de la création de l'aasimar :

- Un aasimar fait un bon paladin ou un bon clerc.
- Les aasimars doivent être aux humains et aux célestes ce que sont les tieffelins aux humains et aux fiélons.

Étant donné que les aasimars et les tieffelins sont comme les deux faces d'une même pièce, le tieffelin fait un excellent point de départ pour créer les traits de la nouvelle race. Comme les aasimars doivent être de bons clercs et paladins, il paraît normal d'augmenter leur Sagesse et leur Charisme plutôt que leur Intelligence et leur Charisme.

Comme les tieffelins, ils disposent de la vision dans le noir, mais au lieu d'une résistance au feu, nous leur en donnons une aux dégâts radiants, afin de refléter leur nature céleste. Cependant, comme ce type de dégâts est bien moins répandu que les dégâts de feu, ils reçoivent aussi une résistance aux dégâts nécrotiques, afin qu'ils soient efficaces dans la lutte contre les morts-vivants.

Le trait du tieffelin ascendance infernale est un bon modèle pour créer un trait similaire reflétant l'héritage magique et céleste de l'aasimar, en remplaçant les sorts du tieffelin par d'autres, de niveau similaire, plus adaptés à l'héritage céleste de l'aasimar. Cependant, comme l'aasimar possède un éventail de résistances étendu, il serait bon de limiter ce trait aux sorts d'utilité basique.

Une fois les derniers détails ajoutés, nous obtenons les traits raciaux suivants pour l'aasimar :

Amélioration de caractéristique. Votre valeur de Sagesse augmente de 1 et celle de Charisme de 2.

Âge. L'aasimar grandit au même rythme qu'un humain mais vit quelques années de plus.

Alignement. De par son héritage céleste, l'aasimar est généralement d'alignement bon, cependant, certains d'entre eux rejettent leur ascendance et deviennent mauvais.

Taille. Les aasimars ont un physique d'humain bien proportionné. Ils sont de taille Moyenne.

Vitesse. La vitesse au sol de l'aasimar est de 9 mètres.

Vision dans le noir. Grâce à son héritage céleste, l'aasimar dispose d'une vision supérieure dans le noir et en cas de faible luminosité. En cas de faible luminosité, il voit aussi bien dans un rayon de 18 mètres qu'à la lumière du jour et, dans les ténèbres, il voit aussi bien dans ce même rayon que s'il disposait d'une faible luminosité. Dans le noir, il ne discerne pas les couleurs, seulement des teintes de gris.

Résistance céleste. L'aasimar est résistant aux dégâts nécrotiques et radiants.

Ascendance céleste. L'aasimar connaît le tour de magie *lumière*. Quand il atteint le niveau 3, il peut lancer *restauration inférieure* une fois grâce à ce trait. Il peut recommencer après un repos long seulement. Une fois qu'il a atteint le niveau 5, il peut lancer *lumière du jour* une fois grâce à ce trait comme un sort de niveau 3. Il peut recommencer une fois qu'il a terminé un repos long. Il utilise le Charisme comme caractéristique d'incantation pour lancer ces sorts.

Langage. L'aasimar sait parler, lire et écrire le commun et le céleste.

Modifier une classe

Les classes du *Player's Handbook* présentent un vaste éventail d'archétypes de personnages, mais vous avez peut-être besoin d'en rajouter à votre campagne. La section suivante vous propose des conseils pour modifier les classes qui existent déjà, afin de répondre au mieux aux besoins de votre jeu.

Changer les maîtrises

Pour qu'un personnage reflète au mieux votre monde, rien de plus simple ni de plus sûr que de changer ses maîtrises. En échangeant une maîtrise de compétence ou d'objet contre une autre, votre personnage ne sera ni plus fort ni plus faible mais donnera un air différent à sa classe.

Il se peut par exemple qu'une importante guilde de voleurs de votre monde vénère une divinité protectrice et que ses membres accomplissent des missions secrètes en son nom. Pour refléter ce détail culturel, vous pouvez ajouter Religion à la liste des compétences que le roublard peut choisir comme maîtrise. Vous pouvez même imposer ce choix aux roublards appartenant à cette guilde.

Vous pouvez également modifier les maîtrises d'armures et d'armes pour représenter au mieux certains aspects de votre monde. Vous pouvez par exemple décider que les clercs d'une divinité particulière appartiennent à un ordre qui interdit l'accumulation de richesses matérielles autres que les objets magiques destinés à les aider dans leur mission divine. Ces clercs portent un bâton, mais ils n'ont pas le droit de porter une armure ni d'utiliser d'autres armes que ce bâton. Pour refléter ceci, vous pouvez retirer les maîtrises d'armures et d'armes des clercs de cette religion et leur laisser uniquement la maîtrise du bâton. Vous devriez leur accorder un avantage à même de compenser cette perte de maîtrise, quelque chose comme la défense sans armure du moine mais présentée sous forme de bénédiction divine.

Changer les listes de sorts

Les modifications effectuées dans les listes de sorts changent rarement la puissance d'un personnage mais altèrent définitivement sa nature. Dans votre monde, les paladins pourraient prêter serment non pas envers un idéal mais envers de puissants ensorceleurs. Pour retranscrire ce concept, vous pouvez remodeler la liste des sorts du paladin en lui ajoutant des sorts destinés à protéger son maître et tirés de la liste des ensorceleurs ou des magiciens. Le paladin aura alors tout l'air d'une classe bien différente.

Faites attention quand vous modifiez la liste de sorts du sorcier : comme il récupère ses emplacements de sorts après un court repos, il peut utiliser certains sorts plus souvent que les autres classes.

Les restrictions d'accès aux classes

Vous pouvez enraciner plus fermement une classe dans votre monde sans changer son fonctionnement, en l'associant à une race ou une culture particulière.

Vous pouvez tout à fait décider que les bardes, les ensorceleurs et les sorciers représentent les traditions magiques de quatre races ou cultures différentes. Les écoles de bardes sont réservées aux elfes, les seules créatures à même de devenir ensorceleurs sont les sangdragons et les sorciers sont tous des humains. Vous pouvez accentuer encore la compartimentation : le collège du Savoir est l'apanage des hauts-elfes tandis que celui de la Vaillance est réservé aux elfes sylvestres. Ce sont les gnomes qui ont découvert l'école de l'illusion et tous les magiciens spécialisés dans ce registre sont donc des gnomes. Le type de pacte des sorciers dépend de leur culture, etc. De même, les divers domaines de clerc peuvent représenter des religions distinctes associées à des cultures ou des races différentes.

À vous de voir le niveau de flexibilité que vous désirez pour savoir dans quelle mesure les personnages joueurs peuvent enfreindre ces règles. Un demi-elfe peut-il vivre parmi les elfes et étudier les traditions de leurs bardes ? Un nain peut-il conclure un pacte de sorcier plus ou moins par hasard alors qu'il n'est pas issu de la culture produisant habituellement des sorciers ? Comme toujours, il vaut mieux dire « oui » et utiliser les désirs des joueurs au mieux pour développer l'histoire de leurs personnages et de votre monde plutôt que de verrouiller des portes.

Changer des aptitudes de classe

Si une ou plusieurs aptitudes de classe ne correspondent pas vraiment au thème de votre campagne, vous pouvez les retirer et les remplacer par d'autres. Dans ce cas, veillez à ce que les éléments que vous ajoutez soient aussi intéressants que ceux que vous éliminez et à ce qu'ils rendent la classe aussi efficace du point de vue des interactions sociales, de l'exploration et du combat que ceux remplacés.

Au final, une classe existe juste pour permettre au joueur d'exprimer un concept de personnage donné, toutes les aptitudes que vous remplacez retirent donc un élément de concept. Vous devriez réserver les changements d'aptitude de classe aux besoins indispensables de votre campagne ou pour aider un joueur à créer un type de personnage bien particulier (peut-être modelé sur un personnage de roman, de série télé, de bande-dessinée ou de film).

La première étape consiste à déterminer quelle aptitude ou quel groupe d'aptitudes vous allez remplacer. Ensuite, vous devrez évaluer ce que chacune apporte à la classe, afin que celles que vous allez ajouter ne rendent pas la classe trop puissante ou trop faible. Quand vous remplacez une aptitude, posez-vous les questions suivantes :

- Quel impact ce remplacement a-t-il sur l'exploration, les interactions sociales ou le combat ?
- Est-ce que le remplacement de cette aptitude change le temps que le groupe peut passer à l'aventure au cours de la journée ?
- Est-ce que l'aptitude consomme des ressources que la classe fournit ailleurs ?

- Est-ce que l'aptitude fonctionne en permanence ou est-ce qu'elle se régénère après un court ou un long repos ou après une autre période ?

Armé des réponses à ces questions, vous pouvez commencer à concevoir les aptitudes qui vont remplacer celles que vous enlevez. Vous pouvez très bien opter pour de nouvelles aptitudes plus proches de l'exploration, des interactions sociales ou des combats que les précédentes, mais attention à ne pas aller trop loin. Par exemple, si vous remplacez une aptitude basée sur l'exploration par une autre purement orientée vers le combat, vous rendez la classe plus puissante au combat et vous risquez de faire de l'ombre aux autres classes de manière imprévue.

Il n'y a pas de formule pour vous dire comment créer de nouvelles aptitudes de classe. Le mieux, c'est de commencer par regarder les aptitudes des autres classes, les sorts, les dons et autres éléments de règles et de vous en inspirer. Vous allez sûrement faire des erreurs et vous rendre compte que des aptitudes qui vous semblaient parfaites sur le papier sont une catastrophe en jeu. Ce n'est pas grave : tout ce que vous concevez doit passer par une phase de playtest. Quand vous introduisez de nouvelles aptitudes de classe, assurez-vous que les joueurs qui vont les utiliser acceptent que vous reveniez en arrière et effectuiez quelques changements une fois que vous aurez vu ce qu'elles donnent en jeu.

Créer de nouvelles options de classe

Chaque classe a au moins un choix crucial à faire : les clercs choisissent un domaine, les guerriers un archétype martial, les magiciens une tradition arcanique etc. Si vous créez une nouvelle option, vous n'avez pas à retirer le moindre élément à la classe, mais vous devez comparer votre nouvelle option aux autres, afin qu'elle ne soit pas trop puissante ni trop faible, tout en gardant un côté très personnel. Comme pour tout le reste en matière de conception de classe, prévoyez un playtest et effectuez les changements nécessaires si les choses ne se déroulent pas comme vous l'aviez prévu.

Une fois que vous tenez votre concept d'option de classe, il est temps de définir ses spécificités. Si vous ne savez pas par où commencer, regardez les options qui existent déjà et voyez quelles aptitudes elles offrent. Deux options de classe peuvent tout à fait proposer des aptitudes similaires et vous pouvez consulter les autres classes pour vous inspirer de leurs mécanismes. Posez-vous les questions suivantes quand vous concevez une aptitude :

- Comment l'aptitude de classe renforce-t-elle le thème ou l'histoire lié à l'option de classe ?
- Existe-t-il une aptitude susceptible de servir de modèle ?
- Que donne la nouvelle aptitude de classe comparée aux autres de son niveau ?

Variante : les points de sort

Une bonne façon de modifier le feeling d'une classe consiste à changer sa manière d'utiliser les sorts. Grâce à cette variante de système, un personnage qui dispose de l'aptitude de classe incantation alimente ses sorts avec des points de sort et non des emplacements de sort. Le lanceur de sorts dispose alors d'une plus grande flexibilité au prix d'une complexité accrue.

Avec cette variante, chaque sort s'accompagne d'un coût en points basé sur son niveau. La table Le prix en points de sort résume le coût, en points de sort, des sorts de niveau 1 à 9. Les tours de magie ne coûtant pas d'emplacement, ils ne requièrent pas de points de sort non plus.

Au lieu de gagner un nombre d'emplacements de sort pour lancer vos sorts via l'aptitude incantation, vous gagnez une réserve de points de sort. Vous utilisez un nombre de points de sort pour créer un emplacement de sort d'un niveau donné puis l'utilisez pour lancer le sort. Vous ne pouvez pas faire descendre votre réserve de points de sort au-dessous de 0. Vous récupérez tous les points dépensés dès que vous terminez un long repos.

Les sorts de niveau 6 et plus sont particulièrement épuisants à lancer, vous pouvez donc dépenser des points pour créer un emplacement de chacun de ces niveaux, mais vous ne pouvez pas créer un nouvel emplacement de sort de niveau 6 ou plus avant d'avoir terminé un long repos.

Le nombre de points de sort à dépenser dépend de votre niveau de lanceur de sorts, comme indiqué dans la table Les points de sort par niveau. Votre niveau détermine également l'emplacement de sort de niveau maximum que vous êtes en mesure de créer : même si vous avez assez de points pour créer un emplacement de sort de niveau supérieur à celui-ci, vous en êtes incapable.

La table Les points de sort par niveau s'applique aux bardes, clercs, druides, ensorceleurs et magiciens. Pour un paladin ou un rôdeur, divisez le niveau de classe par deux avant de consulter la table. Pour un guerrier (chevalier occulte) ou un roublard (arnaqueur arcanique), divisez le niveau de classe du personnage par trois.

Vous pouvez appliquer ce système aux monstres qui lancent des sorts via des emplacements de sort mais nous ne vous le recommandons pas car le suivi des dépenses de points des monstres est une vraie corvée.

Le prix en points de sort

Niveau du sort	Coût en points	Niveau du sort	Coût en points
1	2	5	7
2	3	6	9
3	5	7	10
4	6	8	11
		9	13

Les points de sort par niveau

Niveau de classe	Points de sort	Niveau de sort maximal
1	4	1
2	6	1
3	14	2
4	17	2
5	27	3
6	32	3
7	38	4
8	44	4
9	57	5
10	64	5
11	73	6
12	73	6
13	83	7
14	83	7
15	94	8
16	94	8
17	107	9
18	114	9
19	123	9
20	133	9

Créer un historique

Un historique bien conçu aide le joueur à créer un personnage représentant un ajout intéressant à votre campagne. Il l'aide à placer ce personnage dans le monde de votre campagne plutôt que de le définir en termes de mécanismes de jeu.

Au lieu de vous concentrer sur un historique générique, comme marchand ou vagabond, réfléchissez aux factions, aux organisations et aux cultures qui peuplent votre campagne, afin d'en faire un point de départ pour des historiques de personnages hauts en couleurs. Vous pouvez, par exemple, créer un historique d'acolyte de Château-Suif qui fonctionne comme celui du sage mais relie le personnage à un lieu et une organisation de votre monde.

Un personnage disposant de l'historique d'acolyte de Château-Suif a probablement des amis parmi les Avoués, les moines qui s'occupent de la grande bibliothèque. Le personnage peut entrer dans la bibliothèque et consulter gratuitement ses ouvrages alors que les gens ordinaires doivent faire don d'un livre rare ou onéreux pour être admis dans le bâtiment. Les ennemis de Château-Suif sont aussi ceux du personnage et les amis de la bibliothèque sont ses amis. Les acolytes de Château-Suif sont considérés comme des sages érudits et des défenseurs du savoir. Vous pouvez imaginer des interactions très intéressantes avec les PNJ qui découvrent cet historique et abordent le personnage pour lui demander de l'aide.

Suivez les étapes suivantes pour créer votre propre historique.

Étape 1. Enraciner l'historique dans votre monde

Pour enraciner un nouvel historique dans le décor de votre campagne, vous devez déterminer à quel élément le relier : une faction, une organisation, un commerce, une personne, un événement ou un lieu.

Étape 2. Suggérer des caractéristiques personnelles

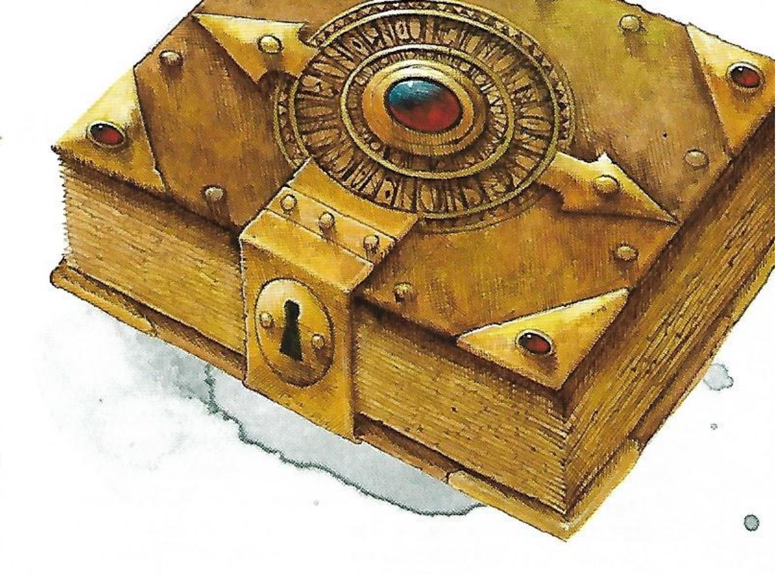
Créez des tables de suggestion (pour les traits de personnalité, les idéaux, les liens et les défauts) correspondant au mieux à l'historique. Vous pouvez aussi faire votre marché dans les tables du *Player's Handbook*. Même si vos joueurs n'utilisent pas ces tables, cette étape vous aidera à vous représenter au mieux la place que cet historique occupe dans votre monde. Les tables n'ont pas besoin d'être très fournies, deux ou trois entrées suffisent pour chacune.

Étape 3. Assigner des maîtrises ou des langues

Choisissez deux maîtrises de compétence et deux maîtrises d'outil pour votre historique. Vous pouvez remplacer une maîtrise d'outil par un langage, à un taux d'échange d'un contre un.

Étape 4. Inclure l'équipement de départ

N'oubliez pas d'inclure de l'équipement de départ dans l'historique. En plus d'une petite somme que le personnage peut dépenser pour se procurer du matériel en vue des aventures qui l'attendent, cet équipement devrait comprendre quelques objets que le personnage a acquis avant d'entamer sa carrière d'aventurier, ainsi qu'un ou deux objets spécifiques liés à son historique.



Revenons à l'exemple de l'acolyte de Château-Suif. Son équipement de départ inclut une tenue de voyageur, une robe d'érudit, cinq chandelles, une boîte à amadou, un étui à parchemin vide gravé du symbole de Château-Suif et une bourse contenant 10 po. L'étui à parchemin peut être un cadeau pour cet acolyte qui part à l'aventure et peut contenir une carte bien utile.

Étape 5. Choisir une aptitude d'historique

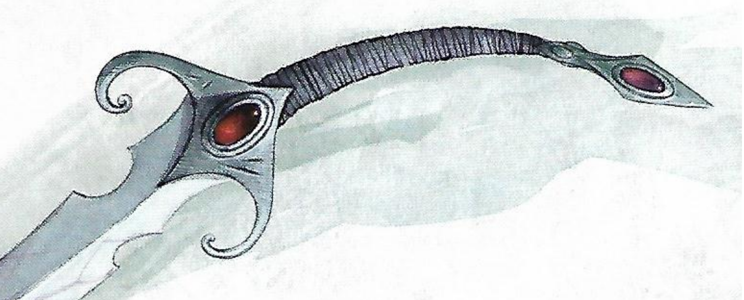
Choisissez une aptitude d'historique qui existe déjà ou créez-en une nouvelle, comme bon vous semble. Si vous choisissez une aptitude existante, modifiez un détail ou deux pour la rendre unique.

Par exemple, l'acolyte de Château-Suif peut disposer de l'aptitude de chercheur du sage (comme indiqué dans le *Player's Handbook*) avec un avantage supplémentaire : il est autorisé à entrer à Château-Suif gratuitement.

Une aptitude d'historique ne devrait pas donner d'avantages de jeu au sens strict, comme un bonus sur un test de caractéristique ou sur un jet d'attaque, elle devrait offrir de nouvelles options de roleplay, d'exploration ou d'interaction avec le monde.

Par exemple, l'aptitude de chercheur du sage est conçue pour envoyer les personnages à l'aventure. Elle ne donne pas d'informations et n'assure pas de succès automatique sur un test, en revanche, si un personnage doté de l'historique de sage n'arrive pas à se souvenir d'une information, il sait où se rendre pour la découvrir, ce qui peut l'aiguiller vers un autre sage ou une bibliothèque oubliée depuis longtemps dans une tombe antique.

Les meilleurs historiques donnent de bonnes raisons d'entreprendre une quête, de prendre contact avec des PNJ et de développer des liens avec l'environnement que vous avez créé.



Annexe A : Les donjons aléatoires



Cette annexe est conçue pour vous aider à créer rapidement un donjon. Les tables fonctionnent de manière interactive. Tout d'abord, vous lancez le dé pour déterminer la zone de départ, ensuite pour connaître les passages et portes des lieux à partir desquels vous allez déterminer l'emplacement et la nature des passages secondaires, pièces annexes, portes, escaliers, etc., chaque élément étant généré grâce à sa propre table.

En suivant ces instructions vous pouvez facilement vous retrouver avec un complexe tentaculaire qui dépasse les limites d'une unique feuille de papier. Si vous voulez un donjon d'une taille précise, pensez à définir ses limites à l'avance.

La limite la plus évidente s'avère les bords de la feuille sur laquelle vous le dessinez. Si un élément dépasse, raccourcissez-le. Un couloir peut tourner ou se finir en cul-de-sac au bord de la carte. Vous pouvez aussi rétrécir une pièce pour qu'elle tienne sur la feuille.

Vous pouvez décider que les passages qui mènent au-delà des bords de la feuille forment des accès supplémentaires au donjon. Les escaliers, conduits et autres qui devraient mener à des niveaux que vous n'avez pas prévu de dessiner peuvent remplir la même fonction.

La zone de départ

La table Zones de départ vous fournit une pièce ou un ensemble de couloirs pour servir d'entrée à votre donjon. Quand vous lancez le dé pour obtenir une zone de départ aléatoire, choisissez l'un des passages ou l'une des portes menant à cette zone pour en faire l'entrée de tout le complexe.

Une fois que vous avez choisi l'entrée, lancez le dé dans la table appropriée pour chaque passage et chaque porte conduisant hors de cette zone. Chaque passage s'étend sur 3 mètres après la zone de départ, ensuite, consultez la table Passages pour savoir sur quoi il débouche. Utilisez la table Derrière la porte pour découvrir ce qui se trouve derrière les portes, ordinaires ou dérobées.

Les zones de départ

d10	Configuration
1	Carrée, 6x6 m ; un passage dans chaque mur
2	Carrée, 6x6 m ; deux murs percés d'une porte, un passage s'ouvre dans un autre
3	Carrée 12x12 m ; trois murs percés d'une porte
4	Rectangulaire 24x6 m, avec une rangée de colonnes au milieu, un passage dans chacun des murs les plus longs et une porte dans chacun des murs les plus courts
5	Rectangulaire 6x12 m, un passage dans chaque mur
6	Circulaire 12 m de diamètre, un passage à chaque point cardinal
7	Circulaire 12 m de diamètre, un passage à chaque point cardinal et un puits au milieu de la pièce (peut déboucher sur un niveau inférieur)
8	Carrée 6x6 m, deux murs percés d'une porte, un passage dans un troisième et une porte dérobée dans le dernier
9	Passage de 3 m de large, intersection en T
10	Passage de 3 m de large, carrefour à quatre directions

Les passages

Quand vous générez un passage ou un couloir, lancez le dé à plusieurs reprises dans la table Passages et rallongez la longueur du couloir ou de ses embranchements jusqu'à ce que vous arriviez à une porte ou une pièce.

Quand vous créez un nouveau passage, lancez le dé pour déterminer sa largeur. S'il est issu d'un embranchement avec un autre passage, lancez un d12 dans la table La largeur des passages. S'il vient d'une pièce, lancez un d20 dans cette même table, bien que la largeur du passage doive faire au minimum 1,50 mètre de moins que la dimension la plus longue de la pièce.

Les passages

d20	Détail
1–2	Continue tout droit sur 9 m, pas de porte ni de passage latéral
3	Continue tout droit sur 6 m, porte à droite puis continue encore sur 3 m
4	Continue tout droit sur 6 m, porte à gauche puis continue encore sur 3 m
5	Continue tout droit sur 6 m, se termine sur une porte
6–7	Continue tout droit sur 6 m, passage latéral à droite puis continue encore sur 3 m
8–9	Continue tout droit sur 6 m, passage latéral à gauche puis continue encore sur 3 m
10	Continue tout droit sur 6 m, se termine sur un cul-de-sac, 10% de chance qu'il y ait une porte dérobée
11–12	Continue tout droit sur 6 m puis tourne à gauche et continue encore sur 3 m
13–14	Continue tout droit sur 6 m puis tourne à droite et continue encore sur 3 m
15–19	Pièce (lancez le dé dans la table Pièces)
20	Escalier* (lancez le dé dans la table Escaliers)

* La présence d'un escalier suppose un donjon sur plusieurs niveaux. Si vous n'en voulez pas, relancez le dé, utilisez l'escalier comme entrée alternative ou remplacez-le par une autre caractéristique de votre choix.

La largeur des passages

d12/d20	Largeur
1–2	1,50 m
3–12	3 m
13–14	6 m
15–16	9 m
17	12 m avec une rangée de colonnes au milieu
18	12 m avec deux rangées de colonnes
19	12 m de large, 6 m de haut
20	12 m de large, 6 m de haut avec une galerie à 3 m de haut donnant accès au niveau supérieur

Les portes

Quand un jet effectué dans une table indique la présence d'une porte, lancez le dé dans la table Les types de portes pour déterminer sa nature puis lancez le dé dans la table intitulée Derrière une porte pour savoir ce qui se trouve de

l'autre côté. Si une porte est barrée, à vous de décider de quel côté se trouve la barre. Si vous le désirez, une porte qui n'est pas verrouillée peut très bien être bloquée. Consultez le chapitre 5 « Environnements des aventures », pour obtenir de plus amples informations sur les portes et les herses.

Les types de portes

d20	Type de porte
1–10	Bois
11–12	Bois, barrée ou verrouillée
13	Pierre
14	Pierre, barrée ou verrouillée
15	Fer
16	Fer, barrée ou verrouillée
17	Herse
18	Herse bloquée en place
19	Porte dérobée
20	Porte dérobée, barrée ou verrouillée

Derrière une porte

d20	Derrière
1–2	Passage s'étendant sur 3 m puis intersection en T s'étendant sur 3 m à droite et à gauche
3–8	Passage rectiligne de 6 m
9–18	Pièce (lancez le dé dans la table Pièces)
19	Escalier (lancez le dé dans la table Escaliers)
20	Porte factice piégée

Les pièces

Quand un jet dans une table indique la présence d'une pièce, utilisez la table Pièces pour déterminer ses dimensions. Ensuite, lancez le dé dans la table Les sorties d'une pièce pour déterminer le nombre de sorties. Pour chacune d'elles, lancez le dé dans la table Les emplacements de sorties et dans celle des types de sortie.

Utilisez les tables de la section « Garnir le donjon » pour déterminer le contenu de chaque pièce.

Les pièces

d20	Pièce
1–2	Carrée, 6×6 m.[1]
3–4	Carrée, 9×9 m.[1]
5–6	Carrée, 12×12 m.[1]
7–9	Rectangulaire, 6×9 m.[1]
10–12	Rectangulaire, 9×12 m.[1]
13–14	Rectangulaire, 12×15 m.[2]
15	Rectangulaire, 15×24 m.[2]
16	Circulaire, 9 m de diamètre.[1]
17	Circulaire, 15 m de diamètre.[2]
18	Octogonale, 12×12 m.[2]
19	Octogonale, 18×18 m.[2]
20	Trapézoïde, environ 12×18 m.[2]

[1] Utilisez la colonne des Pièces normales dans la table Les sorties d'une pièce.

[2] Utilisez la colonne des Pièces de grande taille dans la tables Les sorties d'une pièce.

Les sorties d'une pièce

d20	Pièce normale	Pièce de grande taille
1–3	0	0
4–5	0	1
6–8	1	1
9–11	1	2
12–13	2	2
14–15	2	3
16–17	3	3
18	3	4
19	4	5
20	4	6

Les emplacements des sorties

d20	Emplacement
1–7	Mur en face de l'entrée
8–12	Mur à gauche de l'entrée
13–17	Mur à droite de l'entrée
18–20	Même mur que l'entrée

Les types de sorties

d20	Type
1–10	Porte (lancez le dé dans la table Les types de portes)
11–20	Couloir, 3 m de long

Les escaliers

Les escaliers englobent de nombreux éléments permettant de monter et de descendre, y compris des rampes, des cheminées, des conduits, des ascenseurs et des échelles. Si votre donjon compte plus d'un niveau, à vous de déterminer la distance qui les sépare, sachant qu'un intervalle de 9 mètres fonctionne très bien dans la plupart des donjons.

Les escaliers

d20	Escalier
1–4	Descend d'un niveau vers une pièce
5–8	Descend d'un niveau vers un passage de 6 m de long
9	Descend de deux niveaux vers une pièce
10	Descend de deux niveaux vers un passage de 6 m de long
11	Descend de trois niveaux vers une pièce
12	Descend de trois niveaux vers un passage de 6 m de long
13	Monte d'un niveau vers une pièce
14	Monte d'un niveau vers un passage de 6 m de long
15	Monte vers un cul-de-sac
16	Descend vers un cul-de-sac
17	Cheminée montant d'un niveau vers un passage de 6 m de long
18	Cheminée montant de deux niveaux vers un passage de 6 m de long
19	Conduit (avec ou sans ascenseur) qui descend d'un niveau vers une pièce
20	Conduit (avec ou sans ascenseur) qui monte d'un niveau vers une pièce et descend d'un niveau vers une pièce



Les zones de lien

Une fois votre carte terminée, vous pouvez ajouter des portes entre les pièces et les passages qui ne sont pas reliés bien que proches. Vous augmentez ainsi le nombre d'itinéraires possibles dans le donjon et offrez plus d'options aux joueurs.

Si votre donjon comporte plus d'un niveau, veillez à installer des escaliers, des conduits ou des passages verticaux entre les différents étages. Si vous utilisez du papier graphique, déposez une nouvelle feuille sur la carte que vous avez déjà tracée, notez l'emplacement des escaliers et autres éléments communs entre les deux niveaux puis dessinez le nouvel étage.

Garnir le donjon

La création de la carte du donjon, ce n'est que la première moitié du jeu. Une fois que vous avez visualisé la disposition des lieux, vous devez décider quels défis et quelles récompenses attendent les aventuriers dans les salles et passages du donjon. Toute zone de taille raisonnable devrait être garnie de choses à voir et à entendre, d'objets et de créatures dignes d'intérêt.

Vous n'avez pas besoin de définir tous les détails du donjon, vous pouvez très bien vous contenter d'une liste de monstres, d'une liste de trésors et d'une liste comportant un ou deux éléments clefs pour chaque zone.

Le rôle des pièces

Le rôle de la pièce aide à la meubler et la remplir.

Décidez du rôle de chaque pièce du donjon ou utilisez les tables ci-après pour vous donner quelques idées. Chaque type de donjon décrit dans la section « Fonction du donjon » du chapitre 5 « Environnements des aventures » possède sa propre table indiquant des pièces équipées en fonction. Par exemple, si vous créez un tombeau, utilisez la table Donjon : tombe pour déterminer le rôle de chaque pièce. Ces tables spécifiques à chaque donjon sont suivies par la table Pièces génériques du donjon, que vous pouvez utiliser si votre donjon ne correspond pas exactement à l'un des types de donjons classiques ou si vous désirez faire des mélanges.

Si vous vous fiez uniquement au hasard pour garnir tout votre donjon, vous risquez d'obtenir des résultats incongrus. Il se peut alors qu'une petite pièce soit labellisée « temple » alors que l'immense pièce à côté sert de réserve. Il est parfois intéressant de donner du sens à ces bizarreries, mais n'hésitez pas à effectuer quelques changements si vous le désirez. Vous pouvez vous garder quelques pièces-clefs et leur créer un contenu spécifique.

Donjon : antre

d20	Rôle
1	Armurerie avec armes et armures
2	Salle d'audience servant à recevoir les invités
3	Salle de banquet pour les réceptions importantes
4	Baraquement où logent les défenseurs de l'antre
5	Chambre à coucher utilisée par les dirigeants
6	Chapelle où les occupants de l'antre célèbrent le culte
7	Citerne ou puits avec de l'eau potable
8–9	Poste de garde pour défendre l'antre
10	Chenils pour les animaux de compagnie ou les bêtes des gardes
11	Cuisine pour stocker la nourriture et la préparer
12	Enclos ou prison pour les captifs
13–14	Zone de stockage pour les denrées non-périssables principalement
15	Salle du trône où les chefs de l'antre tiennent leur cour
16	Salle de tortures

d20	Rôle
17	Salle d'entraînement
18	Salle des trophées ou musée
19	Latrines ou bains
20	Atelier pour la fabrication d'armes, d'armures, d'outils et autres

Donjon : forteresse

d100	Rôle
01–02	Antichambre pour les visiteurs en attente d'entrer
03–05	Armurerie contenant de l'équipement de grande qualité, y compris des armes de siège légères comme des balistes
06	Salle d'audience où le maître de la forteresse reçoit les visiteurs
07	Volière ou zoo pour les créatures exotiques
08–11	Salle de banquet pour les fêtes et les repas avec les visiteurs
12–15	Baraquement des gardes d'élite
16	Bain avec un sol de marbre et d'autres accessoires de luxe
17	Chambre pour le maître de la forteresse ou les visiteurs d'importance
18	Chapelle dédiée à une divinité associée au maître de la forteresse
19–21	Citerne d'eau potable
22–25	Salle à manger pour les réunions privées ou les repas informels
26	Dressing avec de nombreuses armoires
27–29	Galerie d'exposition pour des œuvres d'art onéreuses et des trophées
30–32	Salle de jeu pour les divertissements des visiteurs
33–50	Poste de garde
51	Chenil pour les monstres et les animaux domestiques protégeant la forteresse
52–57	Cuisine pour préparer des repas exotiques pour un grand nombre de convives
58–61	Bibliothèque dotée d'un grand nombre d'ouvrages rares
62	Salon pour divertir les invités
63–70	Cellier avec cave à vins et spiritueux
71–74	Salon pour la famille et les amis proches
75–78	Écurie
79–86	Zone de stockage pour les marchandises et provisions ordinaires
87	Coffre-fort ou caveau pour protéger les trésors les plus importants (75% de chances que la pièce soit cachée derrière une porte dérobée)
88–92	Bureau avec une table de travail
93	Salle du trône très décorée
94–96	Salle d'attente pour les visiteurs de moindre importance avant une audience
97–98	Latrines ou bains
99–100	Crypte appartenant au maître de la forteresse ou à quelqu'un d'important

Donjon: labyrinthe

d20	Rôle
1	Salle d'invocation où appeler des créatures destinées à garder le labyrinthe
2–5	Poste de garde pour les sentinelles qui patrouillent dans le labyrinthe
6–10	Antre pour les bêtes des gardes qui patrouillent dans le labyrinthe
11	Enclos ou prison, accessible uniquement via une porte dérobée, destiné aux captifs condamnés à rester dans le labyrinthe
12	Sanctuaire dédié à un dieu ou une autre entité
13–14	Zone de stockage de nourriture et d'outils servant à l'entretien du labyrinthe
15–18	Piège destiné à tromper ou tuer les individus envoyés dans le labyrinthe
19	Puits avec de l'eau potable
20	Atelier de fabrication et de réparation des portes, appliques pour les torches et autres meubles

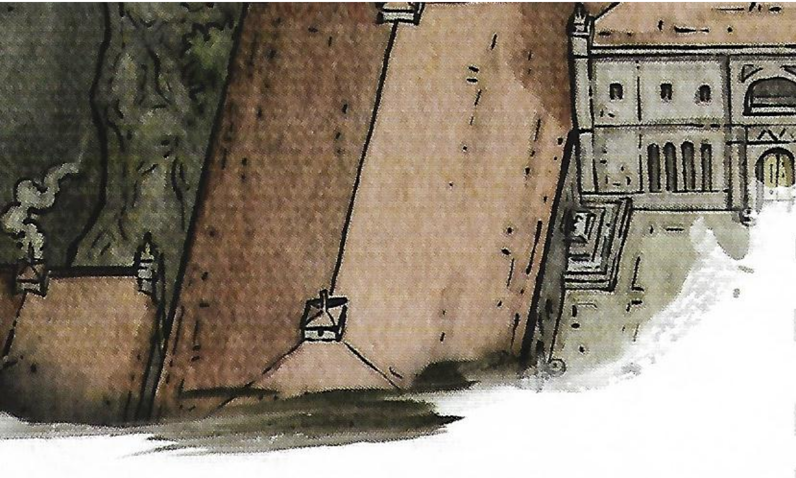
Donjon: mine

d20	Rôle
1–2	Baraquement pour les mineurs
3	Chambre pour superviseur ou gérant
4	Chapelle dédiée à une divinité tutélaire des mineurs, de la terre et de la protection
5	Citerne fournissant de l'eau potable aux mineurs
6–7	Poste de garde
8	Cuisine où mangent les ouvriers
9	Laboratoire pour conduire des expériences sur d'étranges minéraux extraits de la mine
10–15	Filon d'où extraire du minerai (75% de chance qu'il soit épuisé)
16	Bureau du superviseur de la mine
17	Forge pour réparer les outils abîmés
18–19	Zone de stockage pour les outils et le reste de l'équipement
20	Coffre-fort ou caveau utilisé pour stocker le minerai avant son transport en surface

Donjon : piège mortel

d20	Rôle
1	Antichambre ou salle d'attente pour les spectateurs
2–8	Salle des gardes fortifiée contre les intrus
9–11	Caveau où conserver des trésors auquel on accède seulement via une porte verrouillée ou dérobée (ayant 75% de chances d'être piégée)
12–14	Pièce renfermant une énigme à résoudre pour éviter un piège ou un monstre
15–19	Piège destiné à capturer ou tuer des créatures
20	Salle d'observation permettant aux gardes ou aux spectateurs de regarder les créatures se déplacer dans tout le donjon





Donjon : Salle du trésor

d20	Rôle
1	Antichambre pour les dignitaires en visite
2	Armurerie contenant de l'équipement magique et ordinaire pour les gardes du trésor
3–4	Baraquement pour les gardes
5	Citerne d'eau potable
6–9	Poste de garde pour défendre les lieux contre les intrus
10	Chenil pour les animaux dressés à défendre le trésor
11	Cuisine où mangent les gardes
12	Salle de guet permettant aux gardes d'observer les gens qui approchent du donjon
13	Prison où retenir les intrus capturés
14–15	Chambre-forte ou caveau où stocker les trésors cachés dans ce donjon, accessible par une porte dérobée ou verrouillée
16	Salle de torture pour soutirer des informations aux intrus capturés
17–20	Piège ou autre astuce pour capturer ou tuer les créatures entrant dans le donjon

Donjon: portail planaire

d100	Rôle
01–03	Vestibule ou antichambre décoré
04–08	Armurerie des gardiens du portail
09–10	Salle d'audience pour recevoir les visiteurs
11–19	Baraquement des gardes du portail
20–23	Chambre du plus haut gradé de l'ordre gardant le portail
24–30	Chapelle dédiée à une ou plusieurs divinités associées au portail et à ses défenseurs
31–35	Citerne d'eau potable
36–38	Salle de classe où les initiés apprennent les secrets du portail
39	Salle d'invocation pour appeler des créatures pour défendre le portail ou partir en patrouille
40–41	Crypte où sont conservés les restes des gens morts en défendant le portail
42–47	Salle à manger
48–50	Salle de divination pour enquêter sur le portail et les événements qui lui sont liés
51–55	Dortoir pour les gardes et les visiteurs
56–57	Entrée ou vestibule
58–59	Galerie d'exposition des trophées et des objets liés au portail et à ses gardiens
60–67	Poste de garde pour protéger ou surveiller le portail
68–72	Cuisine
73–77	Laboratoire réservé aux expériences liées au portail et aux créatures qui en émergent
78–80	Bibliothèque renfermant des livres sur l'histoire du portail
81–85	Enclos ou prison pour détenir des captifs et les créatures qui sortent du portail
86–87	Jonction planaire à l'emplacement d'un ancien portail planaire (25% de chance qu'elle soit active)
88–90	Zone de stockage
91	Coffre-fort ou caveau où conserver les trésors et objets de valeur liés au portail ou les fonds destinés à payer les gardiens du portail planaire
92–93	Bureau
94	Salle de torture pour interroger les créatures qui traversent le portail ou tentent de l'utiliser clandestinement
95–98	Latrines ou bains
99–00	Atelier pour fabriquer des outils et du matériel destiné à l'étude du portail

Donjon : Temple ou sanctuaire

d100	Rôle
01–03	Armurerie remplie d'armes, d'armures, de bannières et de pennons
04–05	Salle d'audience où les clercs du temple reçoivent les gens du commun et les visiteurs de rang inférieur
06–07	Salle de banquet pour les fêtes et les jours saints
08–10	Baraquement pour le bras armé du temple ou les gardes qu'il embauche
11–14	Cellules où les fidèles peuvent s'asseoir pour se livrer à une contemplation silencieuse
15–24	Temple central destiné aux rituels
25–28	Chapelle dédiée à une divinité mineure associée à la divinité majeure du temple
29–31	Salle de classe réservée aux initiés et aux clercs
32–34	Salle d'invocation spécialement sanctifiée et utilisée pour convoquer des créatures extraplanaires
35–40	Crypte du grand-clerc ou d'une personnalité similaire, cachée et étroitement protégée par des pièges et des créatures
41–42	(Grande) salle à manger pour les serviteurs du temple et les clercs de rang inférieur
43	(Petite) salle à manger pour les grands-clercs du temple
44–46	Salle de divination gravée de runes et bien garnie en accessoires de divination
47–50	Dortoir pour les clercs de rang inférieur ou les étudiants
51–60	Poste de garde
57	Chenil pour les monstres ou les animaux associés à la divinité du temple
58–60	Cuisine (pouvant présenter une ressemblance troublante avec une salle de torture dans un temple dédié au mal)
61–65	Bibliothèque contenant de nombreux traités religieux



d100	Rôle
66–68	Prison pour les ennemis capturés (dans les temples bons ou neutres) ou les créatures destinées à être sacrifiées (dans les temples dédiés au Mal)
69–73	Vestiaire contenant des habits et des accessoires de cérémonie
74	Écurie pour les chevaux de selle et montures appartenant au temple ou pour celles des messagers de passage et des caravanes
75–79	Zone de stockage de fournitures ordinaires
80	Coffre-fort ou caveau abondamment piégé contenant des reliques importantes et des objets de cérémonie
81–82	Salle de torture, utilisée pour les inquisitions (dans une optique loyale dans les temples bons ou neutres) ou pour le simple plaisir de faire souffrir autrui (dans les temples dédiés au Mal)
83–89	Salle des trophées où sont honorés des personnages essentiels et exposés des événements tirés de la mythologie
90	Latrines ou bains
91–94	Puits avec de l'eau potable, facile à défendre en cas de siège ou d'attaque
95–00	Atelier pour fabriquer ou réparer des armes, des objets religieux ou des outils

Donjon : Tombe

d20	Rôle
1	Antichambre pour les visiteurs venus présenter leurs respects aux morts ou se préparer pour célébrer un rituel funéraire
2–3	Chapelle dédiée aux divinités veillant sur les morts et protégeant leur dernière demeure
4–8	Crypte pour les enterrements de moindre importance
9	Salle de divination pour célébrer un rituel afin de demander conseil aux morts
10	Crypte factice (piégée) pour capturer ou tuer les voleurs
11	Galerie d'exposition pour trophées, peintures, statues et autres éléments démontrant les exploits des défunts
12	Grande crypte pour un noble, un grand clerc ou un autre individu d'importance
13–14	Poste de garde, généralement occupé par des morts-vivants, des créatures artificielles ou d'autres êtres n'ayant pas besoin de manger ni de dormir
15	Vestiaire où les clercs se préparent pour les rites funéraires
16–17	Zone de stockage pour les outils destinés à l'entretien de la tombe et à la préparation des morts à inhumer
18	Tombe où sont enterrés les gens les plus riches et les plus importants, protégée par des portes dérobées et des pièges
19–20	Atelier d'embaumement des morts

Pièces génériques du donjon

d100	Objet	d100	Objet
01	Antichambre	53–54	Laboratoire
02–03	Armurerie	55–57	Bibliothèque
04	Salle d'audience	58–59	Salon
05	Volière	60	Salle de méditation
06–07	Salle de banquet	61	Observatoire
08–10	Baraquement	62	Bureau
11	Bain ou latrines	63–64	Garde-manger
12	Chambre à coucher	65–66	Enclos ou prison
13	Ménagerie	67–68	Salle de réception
14–16	Cellule	69–70	Réfectoire
17	Oratoire	71	Vestiaire
18	Chapelle	72	Grand salon
19–20	Citerne	73–74	Sanctuaire
21	Salle de classe	75–76	Petit salon
22	Placard	77–78	Forge
23–24	Salle d'invocation	79	Écurie
25–26	Cour	80–81	Zone de stockage
27–29	Crypte	82–83	Coffre-fort ou caveau
30–31	Salle à manger	84–85	Bureau
32–33	Salle de divination	86–88	Temple
34	Dortoir	89–90	Salle du trône
35	Dressing	91	Salle de torture
36	Entrée ou vestibule	92–93	Salle d'entraînement
37–38	Galerie	94–95	Salle des trophées ou musée
39–40	Salle de jeu	96	Salle d'attente
41–43	Poste de garde	97	Nurserie ou salle de classe
44–45	Hall	98	Puits
46–47	Grand hall	99–00	Atelier
48–49	Couloir		
50	Chenil		
51–52	Cuisine		

État actuel de la pièce

Si le donjon a connu une histoire agitée, lancez le dé pour déterminer l'état actuel d'une zone donnée. Sinon, tant que la pièce remplit encore sa fonction d'origine, elle est considérée comme intacte.

État actuel des pièces

d20	Rôle
1–3	Décombres, plafond partiellement effondré
4–5	Trous, sol partiellement effondré
6–7	Cendres, contenu majoritairement incinéré
8–9	Utilisé comme site pour camper
10–11	Mare, l'eau ayant endommagé le contenu originel de la pièce
12–16	Meubles cassés mais toujours présents
17–18	Reconvertie pour un autre usage (lancez le dé dans la table Pièces génériques du donjon)
19	Complètement vide
20	État originel impeccable



Le contenu des pièces

Une fois que vous avez déterminé la fonction de chaque pièce, vous pouvez vous pencher sur leur contenu. La table Contenu des pièces du donjon vous permet de déterminer au hasard le contenu de la salle mais vous pouvez aussi choisir vous-même le contenu d'une salle donnée. Si vous choisissez vous-même, veillez à présenter un assortiment pittoresque et intéressant. En plus des contenus présentés dans la table suivante, vous pouvez consulter L'Habillage du donjon, plus loin dans ces annexes, pour diversifier encore les objets et éléments présents dans les diverses salles.

Dans la table Contenu des pièces du donjon, « l'habitant dominant » est une créature qui contrôle une zone. Les animaux de compagnie et les alliés lui sont soumis. Les « créatures aléatoires » sont des charognards ou des nuisibles, en général des monstres qui traversent la zone en solitaires ou en petits groupes. Parmi elles, on trouve les charognards rampants, les rats sanguinaires, les cubes gélatineux et les oxydeurs. Consultez le chapitre 3 « Création d'aventures » pour plus d'informations sur les rencontres aléatoires.

Contenu des pièces du donjon

d100	Rôle
01–08	Monstre (habitant dominant)
09–15	Monstre (habitant dominant) avec son trésor
16–27	Monstre (animal de compagnie ou allié)
28–33	Monstre (animal de compagnie ou allié) gardant un trésor
34–42	Monstre (créature aléatoire)
43–50	Monstre (créature aléatoire) avec son trésor
51–58	Danger du donjon (voir Les dangers aléatoires du donjon) avec trésor fortuit
59–63	Obstacle (voir Les obstacles aléatoires)
64–73	Piège (voir Les pièges aléatoires)
74–76	Piège (voir Les pièges aléatoires) protégeant un trésor
77–80	Surprise (voir Les surprises aléatoires)
81–88	Pièce vide
89–94	Pièce vide avec un danger (voir Les dangers aléatoires)
95–00	Pièce vide avec un trésor

Les monstres et leurs motivations

Consultez le chapitre 3 « Création d'aventures » pour obtenir quelques conseils sur la création de rencontres avec des monstres. N'oubliez pas de varier la difficulté des rencontres pour apporter un peu de suspens et de diversité.

Si les aventuriers se heurtent à une puissante créature dès le début du donjon, l'aventure prendra de suite un tour passionnant et ils devront compter sur leur ruse. Par exemple, si un vénérable dragon rouge sommeille au premier étage d'un donjon, son souffle lourd devrait résonner dans les salles attenantes, déjà envahies par la fumée sortant de ses naseaux. Les aventuriers les plus malins feront de leur mieux pour éviter le dragon tandis que le voleur le plus courageux du groupe s'éclipse avec quelques pièces prélevées dans son trésor.

Un monstre n'est pas forcément hostile. Quand vous placez un monstre dans un donjon, réfléchissez aux relations qu'il entretient avec les créatures voisines et à son attitude envers les aventuriers. Ces derniers peuvent apaiser une bête affamée en lui offrant à manger mais les créatures plus intelligentes ont des motivations plus complexes. La table Les motivations des monstres vous aide à utiliser l'objectif du monstre pour justifier sa présence dans le donjon.

Si un grand groupe de monstres occupe plusieurs pièces, la motivation peut s'appliquer à tous, à moins que les sous-groupes ne possèdent des objectifs conflictuels.

Les motivations des monstres

d20	Motivation	d20	Motivation
1–2	Trouver un refuge	12–13	Se cacher de ses ennemis
3–5	Conquérir le donjon	14–15	Guérir après une bataille
6–8	Chercher un objet dans le donjon	16–17	Éviter le danger
9–11	Tuer un rival	18–20	Chercher des richesses

Les dangers aléatoires du donjon

Les dangers sont rares dans les zones habitées car les monstres les éliminent ou les évitent.

Les criards et les moisissures violettes sont décrits dans le *Monster Manual*. Les autres dangers de la table figurent dans le chapitre 5 « Environnements des aventures ».

Les dangers aléatoires du donjon

d20	Danger	d20	Danger
1–3	Moisissure brune	11–15	Toiles d'araignée
4–8	Vase verte	16–17	Moisissure violette
9–10	Criard	18–20	Moisissure jaune

Les obstacles aléatoires

Les obstacles bloquent la progression au travers du donjon. Dans certains cas, ce que les aventuriers considèrent comme un obstacle équivaut à une voie dégagée pour les habitants du donjon. Par exemple, une salle inondée est un obstacle pour nombre d'aventuriers mais une zone de déplacement facilité pour les créatures aquatiques.

Un obstacle peut affecter plusieurs pièces. Un ravin peut s'étendre au travers de plusieurs salles et passages ou se prolonger par des fissures dans la maçonnerie dans un rayon important. Une zone de vents violents émanant d'un autel magique peut créer de dangereuses turbulences dans un rayon de plusieurs dizaines de mètres.

Les obstacles aléatoires

d20	Obstacle
1	Aura anti-vie d'un rayon de 1d10×3 m. Les créatures ne peuvent pas récupérer de points de vie tant qu'elles se trouvent au sein de l'aura.
2	Vents violents réduisant la vitesse de moitié et imposant un désavantage lors des jets d'attaque à distance
3	*Barrière de lames* bloquant le passage
4–8	Effondrement
9–12	Ravin de 1d4×3 m de large sur 2d6×3 de profondeur, éventuellement relié à d'autres niveaux du donjon
13–14	Inondation ayant laissé 2d10/3 m d'eau dans toute la zone, les couloirs en pente ascendante, les sols surélevés et les escaliers montants retenant l'eau
15	Flot de lave (50% de chance qu'un pont de pierre l'enjambe)
16	Champignons géants bloquant la progression, à moins de les abattre (25% de chance qu'une moisissure dangereuse se cache parmi eux)
17	Gaz empoisonné (inflige 1d6 dégâts de poison par minute d'exposition)
18	*Inversion de gravité* : les créatures tombent au plafond
19	Passage bloqué par un *mur de feu*
20	Passage bloqué par un *mur de force*

Les pièges aléatoires

Si vous avez besoin d'un piège de suite ou si vous voulez semer des pièges aléatoires dans votre donjon, utilisez les exemples de piège du chapitre 5 « Environnements d'aventure » ou les tables suivantes. Si vous utilisez les tables, commencez par Les effets des pièges puis Les déclencheurs de pièges pour déterminer le type du piège, ensuite, passez à la table Sévérité des dégâts du piège pour estimer sa dangerosité. Pour plus d'informations sur la sévérité des dégâts, consultez le chapitre 5.

Les déclencheurs de piège

d6	Déclencheur
1	Marcher dessus (sol, escalier)
2	Traverser (embrasure de porte, couloir)
3	Toucher (poignée de porte, statue)
4	Ouvrir (porte, coffre au trésor)
5	Regarder (fresque, symbole magique)
6	Déplacer (chariot, bloc de pierre)

Sévérité des dégâts des pièges

d6	Sévérité des dégâts
1–2	Gênant
3–5	Dangereux
6	Mortel

Les effets des pièges

d100	Effet
01–04	Des *projectiles magiques* jaillissent d'une statue ou d'un objet
05–07	Les marches d'escalier se rétractent pour créer une rampe envoyant les personnages dans une fosse située en bas
08–10	Un bloc tombe du plafond ou tout le plafond s'effondre
11–12	Le plafond descend lentement dans une pièce verrouillée
13–14	Une glissière s'ouvre dans le sol
15–16	Des bruits de chocs métalliques attirent les monstres proches
17–19	Le contact avec un objet déclenche un sort de *désintégration*
20–23	La porte ou un autre objet est enduit de poison
24–27	Du feu jaillit d'un mur, du sol ou d'un objet
28–30	Le contact avec un objet déclenche un sort de *pétrification*
31–33	Le sol s'effondre ou n'est qu'une illusion
34–36	Un conduit laisse échapper un gaz aveuglant, acide, paralysant, empoisonné, soporifique ou réduisant la visibilité.
37–39	Les dalles du sol sont électrifiées
40–43	*Glyphe de garde*
44–46	Une grande statue montée sur des roues dévale un couloir
47–49	Des *éclairs* jaillissent d'un mur ou d'un objet
50–52	La salle se verrouille et se remplit d'eau ou d'acide
53–56	Des fléchettes jaillissent à l'ouverture d'un coffre
57–59	Une armure, une arme ou un tapis s'anime et attaque dès qu'on le ou la touche (voir les objets animés dans le *Monster Manual*)
60–62	Un pendule à lame ou à poids (comme un marteau) se balance au travers de la salle ou du couloir
63–67	Une fosse dissimulée s'ouvre sous les pieds des personnages (25% de chances qu'un pudding noir ou un cube gélatineux occupe le fond)
68–70	Une fosse dissimulée se remplit de feu ou d'acide
71–73	Une fosse se verrouille et se remplit d'eau
74–77	Une lame de faux jaillit d'un mur ou d'un objet
78–81	Des lances (éventuellement empoisonnées) jaillissent
82–84	Un escalier fragile s'effondre sur des pointes
85–88	Une *vague tonnante* fait tomber les personnages dans une fosse ou sur des pointes
89–91	Un personnage est retenu par des mâchoires de fer ou de pierre
92–94	Un bloc de pierre s'écrase dans le couloir
95–97	*Symbole*
98–00	Les murs se referment l'un sur l'autre

Les surprises aléatoires

Les surprises sont plus retorses et moins dangereuses que les pièges. Certaines sont des effets qui persistent après le départ des créateurs du donjon tandis que d'autres sont parfois des manifestations des curieuses énergies qui imprègnent le donjon.

Les tables suivantes vous permettent de générer des surprises aléatoires. Lancez le dé pour déterminer quel objet renferme la surprise, puis lancez-en un autre pour savoir quelle est cette surprise. Certaines sont des effets permanents que l'on ne peut pas dissiper, d'autres sont temporaires ou se dissipent avec *dissipation de la magie*. À vous de décider.

Les objets à surprise

d20	Objet
1	Livre
2	Cerveau conservé dans un bocal
3	Feu ronflant
4	Gemme fissurée
5	Porte
6	Fresque
7	Meuble
8	Sculpture de verre
9	Champ de champignons
10	Peinture
11	Plante ou arbre
12	Mare
13	Runes gravées au sol ou sur un mur
14	Crâne
15	Sphère d'énergie magique
16	Statue
17	Obélisque de pierre
18	Armure
19	Tapisserie ou tapis
20	Mannequin d'entraînement

Les surprises

d100	Surprise
01–03	La première personne à toucher l'objet vieillit
04–06	L'objet touché s'anime ou anime d'autres objets proches
07–10	Pose trois questions mettant des compétences à l'épreuve (si la personne répond correctement aux trois, une récompense apparaît)
11–13	Donne une résistance ou une vulnérabilité
14–16	Change l'alignement, la personnalité, la taille, l'apparence ou le sexe de celui qui touche l'objet
17–19	Transforme une substance en une autre, comme de l'or en plomb ou du mithral en cristal fragile
20–22	Crée un champ de force
23–26	Crée une illusion
27–29	Supprime la magie des objets pendant un temps
30–32	Agrandit ou réduit les personnages
33–35	Une *bouche magique* prononce une énigme
36–38	*Confusion* (vise toutes les créatures dans un rayon de 3 m)
39–41	Donne des indications (vraies ou fausses)
42–44	Accorde un vœu
45–47	Volette de partout pour éviter qu'on le touche
48–50	Lance *quête* sur les personnages
51–53	Augmente, réduit, annule ou inverse la gravité
54–56	Génère de l'avidité
57–59	Contient une créature emprisonnée
60–62	Verrouille ou déverrouille les issues
63–65	Propose un jeu de hasard avec la promesse d'une récompense ou d'une information de valeur
66–68	Aide ou blesse certains types de créatures
69–71	Lance *métamorphose* sur les personnages (dure 1 heure)
72–75	Présente une énigme ou une devinette
76–78	Empêche tout mouvement
79–81	Déverse des pièces, des fausses pièces, des gemmes, des fausses gemmes, un objet magique ou une carte
82–84	Libère un monstre, en convoque un ou se transforme en monstre
85–87	Lance *suggestion* sur les personnages
88–90	Gémit très fort quand on le touche
91–93	Parle (normalement, avec du charabia, avec de la poésie et des rimes, en chantant, en incantant ou en hurlant)
94–97	Téléporte les personnages en un autre lieu
98–00	Échange les esprits de deux personnages ou plus

Les trésors aléatoires

Utilisez les tables et les conseils du chapitre 7 sur les trésors, pour déterminer les trésors qui enrichissent les diverses zones de votre donjon.

Les pièces vides

Une pièce vide est parfois un véritable don des dieux pour les personnages en quête d'un endroit sûr pour prendre un court repos. Ils peuvent même s'y barricader et prendre un long repos.

Parfois, ces pièces ne sont pas aussi vides qu'elles le paraissent. Si les personnages fouillent attentivement une pièce, vous pouvez les récompenser en leur faisant découvrir un compartiment secret contenant un journal appartenant à un ancien habitant des lieux, une carte menant à un autre donjon ou autre chose.

L'habillage du donjon

Les tables de cette section proposent divers objets et zones d'intérêt à placer dans le donjon. L'habillage du donjon aide à lui donner une atmosphère, à donner des indices sur l'histoire de ses créateurs, à poser les bases des pièges et des surprises ou à encourager les aventuriers à l'explorer.

Si vous voulez laisser le hasard habiller votre donjon, lancez une fois le dé dans chacune des tables suivantes : Les bruits, L'atmosphère et Les odeurs. Lancez le dé aussi souvent qu'il vous plait dans les autres tables de la section ou choisissez les meubles les plus appropriés à la zone.

Les bruits

d100	Bruit
01–05	Claquement ou coup
06	Beuglement
07	Bourdonnement
08–10	Psalmodie
11	Carillonnement
12	Gazouillis
13	Claquement métallique
14	Fracas
15	Cliquetis
16	Toux
17–18	Grincement
19	Tambours
20–23	Bruits de pas loin devant
24–26	Bruits de pas en approche
27–29	Bruits de pas loin derrière
30–31	Bruits de pas s'éloignant
32–33	Bruits de pas sur un côté
34–35	Gloussement (rire discret)
36	Gong
37–39	Grattements
40–41	Grognements plaintifs
42	Grommellements
43–44	Sifflement de serpent
45	Sonnerie de corne ou de trompette
46	Hurlement
47–48	Fredonnement
49	Tintement de pièces
50–53	Coups frappés à une porte
54–55	Rires
56–57	Gémissements
58–60	Murmures
61–62	Musique
63	Frottements cliquetants
64	Carillon retentissant
65–68	Bruissement de feuilles
69–72	Grattements ou tâtonnements
73–74	Hurlement déchirant
75–77	Cavalcade
78	Pas traînants
79–80	Reptation
81	Craquement
82	Reniflement
83	Sanglots
84	Éclaboussure
85	Bris

d100	Bruit
86–87	Couinements de souris
89–90	Tapotements
91–92	Bruit sourd
93–94	Cognements étouffés

d100	Bruit
95	Tintement
96	Vibration de corde
97	Vibration de corde
98	Chuchotements
99–00	Sifflement

L'atmosphère

d100	Atmosphère
01–60	Dégagée et humide
61–70	Dégagée, pleine de courants d'air
71–80	Dégagée mais froide
81–83	Plus ou moins brumeuse et froide
84–85	Dégagée, avec une nappe de brouillard couvrant le sol

d100	Atmosphère
86–90	Dégagée et tiède
91–93	Brumeuse et humide
94–96	Pleine de vapeur ou de fumée
97–98	Dégagée, avec une nappe de fumée au plafond
99–00	Dégagée et venteuse

Les odeurs

d100	Odeur
01–03	Acide
04–05	Chlorée
06–39	Humide ou moisie
40–49	Terreuse
50–57	De fumier
58–61	Métallique
62–65	D'ozone
66–70	Putride

d100	Odeur
71–75	De végétation en décomposition
76–77	Salée et humide
78–82	De fumée
83–89	De renfermé
90–95	Soufrée
96–00	D'urine

Les caractéristiques générales

d100	Objet
01	Flèche brisée
02–04	Cendres
05–06	Os
07	Bouteille cassée
08	Chaîne corrodée
09	Gourdin fendu
10–19	Toiles d'araignée
20	Pièce de cuivre
21–22	Lézardes au plafond
23–24	Fissures au sol
25–26	Lézardes aux murs
27	Manche de dague
28–29	Plafond humide
30–33	Humidité sur les murs
34	Sang séché
35–41	Coulées de sang
42–44	Fumier
45–49	Poussière
50	Fiole fissurée
51	Restes de nourriture
52	Champignons (ordinaires)

d100	Objet
56	Cheveux ou poils
57	Tête de marteau fendue
58	Heaume bien cabossé
59	Barre de fer pliée et rouillée
60	Fer de lance émoussé
61	Botte de cuir
62–64	Feuilles et brindilles
65–68	Moisissure (ordinaire)
69	Manche de pioche
70	Perche cassée (1,50 m de long)
71	Éclats de poterie
72–73	Chiffons
74	Corde pourrie
75–76	Décombres et poussière
77	Sac déchiré
78–80	Vase (inoffensive)
81	Pointe rouillée
82–83	Bâtons
84	Petites pierres
85	Paille

d100	Objet
86	Lame d'épée brisée
87	Dents ou crocs éparpillés
88	Bout de torche
89	Griffures sur le mur
90–91	Grosse flaque d'eau

d100	Objet
92–93	Petite flaque d'eau
94–95	Égouttement d'eau
96	Flaque de cire (bout de chandelle)
97	Gouttes de cire
98–00	Bouts de bois pourris

Le mobilier et les aménagements

d100	Objet
01	Autel
02	Fauteuil
03	Armoire
04	Tenture ou rideau
05	Sac
06	Tonneau (150 litres)
07–08	Lit
09	Banc
10	Couverture
11	Grosse boîte
12	Brasero et charbon
13	Baquet
14	Buffet
15	Lits de camp
16	Réservoir (gros tonneau de 500 litres)
17	Cabinet
18	Candélabre
19	Grand tapis
20	Fût (150 litres)
21	Chandelier
22	Charbon de bois
23–24	Chaise ordinaire
25	Chaise matelassée
26	Chaise matelassée ou divan
27	Grand coffre
28	Coffre moyen
29	Commode
30	Garde-robe
31	Charbon
32–33	Divan
34	Caisse
35	Torche
36	Placard
37	Coussins
38	Estrade
39	Bureau
40–42	Cheminée et bois
43	Cheminée avec manteau de cheminée
44	Petit fût (40 litres)
45	Fontaine
46	Fresque
47	Meule à aiguiser
48	Panier à linge
49	Pouf

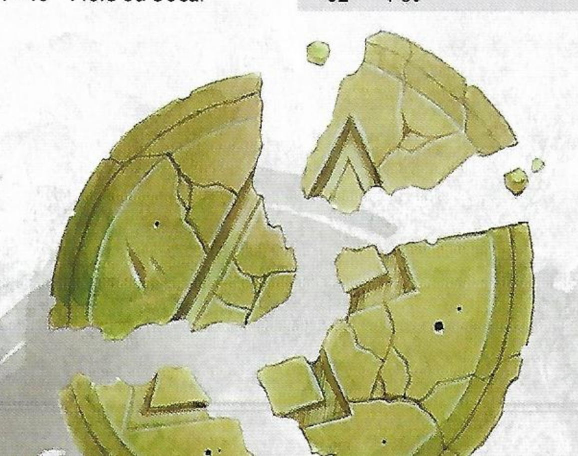
d100	Objet
50	Gros tonneau (250 litres)
51	Grande idole
52	Tonnelet (petit fût, 75 litres)
53	Métier à tisser
54	Natte
55	Matelas
56	Seau
57	Peinture
58–60	Paillasse
61	Piédestal
62–64	Patères
65	Oreillers
66	Grand tonneau (400 litres)
67	Courtepointe
68–70	Tapis (petit ou moyen)
71	Jonc coupé
72	Sac
73	Applique murale
74	Paravent
75	Draps
76–77	Étagère
78	Sanctuaire
79	Petit buffet
80	Canapé
81	Bâton ordinaire
82	Tribune
83	Statue
84	Haut tabouret
85	Tabouret normal
86	Table (large)
87	Table (longue)
88	Table (basse)
89	Table (ronde)
90	Table (petite)
91	Table (sur tréteaux)
92	Tapisserie
93	Trône
94	Malle
95	Baignoire
96	Tonne (gros tonneau 1 000 litres)
97	Urne
98	Lavabo
99	Pile de bois
100	Établi

Les articles et le mobilier religieux

d100	Objet
01–05	Autel
06–08	Cloches
09–11	Brasero
12	Candélabre
13–14	Chandelles
15	Bougeoirs
16	Soutanes
17	Carillons
18–19	Nappe d'autel
20–23	Colonnes ou piliers
24	Rideau ou tenture
25	Tambour
26–27	Bénitier
28–29	Gong
30–35	Symbole béni ou impie
36–37	Écrits bénis ou impies
38–43	Idole
44–48	Brûle-parfum
49	Banc de prière
50–53	Lampe
54	Lutrin
55	Mosaïque
56–58	Réceptacle pour les offrandes
59	Peinture ou fresque
60–61	Banc d'église
62	Flûtes
63	Tapis de prière
64	Pupitre
65	Rampe d'escalier
66–69	Robes
70–71	Paravent
72–76	Sanctuaire
77	Chaises
78–79	Tribune
80–82	Statue
83	Trône
84–85	Encensoir
86–90	Trépied
91–97	Habits
98–99	Bougies votives
100	Sifflet

Le mobilier des mages

d100	Objet
1–3	Alambique
4–5	Balance et poids
6–9	Bécher
10	Soufflet
11–14	Livres
15–16	Bouteille
17	Bol
18	Boîte
19–22	Brasero
23	Cage
24	Chandelle
25–26	Bougeoir
27–28	Chaudron
29–30	Craie
31–32	Creuset
33	Boule de cristal
34	Carafe
35	Bureau
36	Assiette
37–40	Fiole ou bocal
41	Entonnoir
42	Fourneau
43–44	Herbes
45	Corne
46–47	Sablier
48–49	Jarre
50	Bouilloire
51	Louche
52	Lampe ou lanterne
53	Lentille (concave ou convexe)
54	Cercle magique
55	Pilon et mortier
56	Poêle
57–58	Feuille de parchemin
59	Pentacle
60	Pentagramme
61	Pipe
62	Pot
63	Prisme
64–65	Plume d'écrivain
66–68	Cornue
69	Baguette à touiller
70–72	Parchemin
73	Sextant
74–75	Crâne
76	Spatule
77	Cuillère à doser
78	Tribune
79	Tabouret
80	Animal empaillé
81	Aquarium
82	Pincettes
83	Trépied
84	Baignoire
85–86	Tuyau
87	Pince à épilée
88–90	Fiole
91	Clepsydre
92	Fil de fer
93–00	Établi



Les ustensiles et outils personnels

d100	Objet
01	Poinçon
02	Bandages
03	Bassine
04–05	Panier
06–07	Livre
08–09	Bouteille
10	Bol
11	Boîte
12–13	Brosse
14	Chandelle
15	Éteignoir
16	Bougeoir
17	Canne ou bâton de randonnée
18	Casier
19	Coffret
20–21	Coffre
22	Eau de Cologne ou parfum
23	Peigne
24	Tasse
25	Carafe
26–27	Assiette
28	Coton-tige
29	Aiguière
30	Pichet, mug ou chope
31–32	Fiole ou bocal
33	Nourriture
34	Fourche
35	Râpe
36	Broyeur
37	Corne à boire
38	Sablier
39	Jarre ou pichet
40	Bouilloire
41	Clef
42	Couteau
43	Osselets ou dés
44	Louche
45–46	Lampe ou lanterne
47–48	Miroir
49	Aiguille
50	Huile de cuisine
51	Huile à brûler
52	Huile parfumée
53	Poêle
54–55	Feuille de parchemin
56	Flûte
57	Pipe
58	Plat, assiette ou saucière
59	Pot
60–61	Bourse
62	Houppette à se poudrer
63	Plume d'écrivain
64	Rasoir
65	Corde
66	Baume ou onguent
67–68	Parchemin
69	Shaker
70	Tamis ou passoire
71–72	Savon
73	Robinet
74	Cuillère
75	Bouchon
76–77	Statuette ou figurine
78–79	Fil
80–82	Boîte à silex et amadou
83	Serviette
84	Plateau
85	Trépied
86	Soupière
87–88	Ficelle
89–90	Vase
91–92	Fiole
93	Gant de toilette
94	Pierre à aiguiser
95–96	Perruque
97–98	Tissu de laine
99–00	Pelote de laine

Le contenu des récipients

d100	Objet
01–03	Cendres
04–06	Écorce
07–09	Organes
10–14	Os
15–17	Braises
18–22	Cristaux
23–26	Poussière
27–28	Fibres
29–31	Gélatine
32–35	Graines
36–38	Graisse
39–41	Coquilles
42–46	Feuilles
47–54	Liquide clair
55–59	Liquide visqueux
60–61	Masses non-identifiables
62–64	Huile
65–68	Pâte
69–71	Granulés
72–84	Poudre
85–86	Suspension semi-liquide
87–88	Peau
89–90	Sphères (de métal, de bois ou de pierre)
91–92	Éclats
93–94	Bâtonnets
95–97	Fils
98–00	Bandelettes

Les livres et parchemins

d100	Objet
01–02	Comptes
03–04	Note d'alchimiste
05–06	Almanach
07–08	Bestiaire
09–11	Biographie
12–14	Livre d'héraldique
15	Recueil de mythes
16	Livre de fleurs séchées
17	Calendrier
18–22	Catalogue
23–24	Contrat
25–27	Journal intime
28–29	Dictionnaire
30–32	Gribouillis ou croquis
33	Document falsifié
34	Livre d'exercices de grammaire
35–36	Texte hérétique
37–41	Texte historique
42–43	Dernières volontés ou testament
44–45	Code légal
46–53	Lettre
54	Délires d'un dément
55	Tours de prestidigitation (mais pas un véritable grimoire)
56	Parchemin magique
57–59	Cartes ou atlas
60	Mémoire
61–62	Cartes de navigation ou carte du ciel
63–64	Roman
65	Peinture
66–67	Poésie
68–69	Livre de prières
70	Titre de propriété
71–74	Livre de recettes ou de cuisine
75	Compte-rendu d'un procès criminel
76	Édit royal
77–78	Partition
79	Grimoire
80	Traité sur la fabrication des armures
81–82	Traité d'astrologie
83–84	Traité sur le brassage
85–86	Traité sur la faune ou la flore exotique
87–88	Traité d'herboriste
89–90	Traité sur la flore locale
91–92	Traité mathématique
93	Traité de maçonnerie
94	Traité de médecine
95	Traité théologique
96	Livre de connaissances interdites
97–99	Carnet de voyages dans un pays exotique
00	Carnet de voyages à travers les plans



Annexe B : Les listes de monstres

Les monstres selon leur environnement

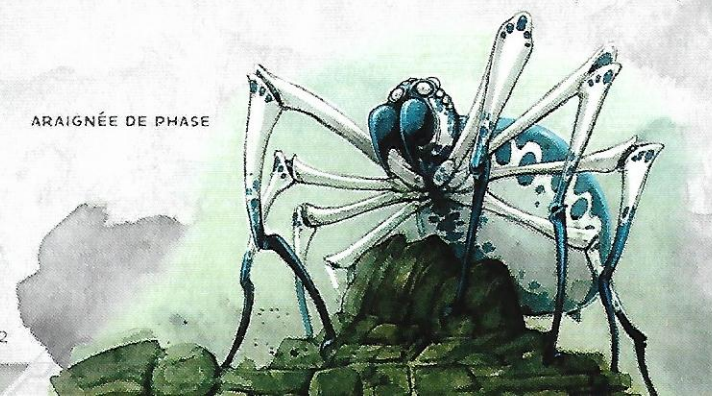
Les tables suivantes regroupent les monstres selon leur environnement et leur indice de dangerosité. Elles ne présentent pas les monstres qui ne résident habituellement pas dans de tels environnements, comme les anges et les démons.

Les monstres aquatiques

Monstre	Indice de dangerosité (PX)
Piranha	0 (10 PX)
Homme-poisson	1/8 (25 PX)
Serpent constricteur, méphite de vapeur	1/4 (50 PX)
Hippocampe géant, requin des récifs, sahuagin	1/2 (100 PX)
Pieuvre géante, nuée de piranhas	1 (200 PX)
Serpent constricteur géant, requin chasseur, merrow, plésiosaure, prêtresse sahuagin, guenaude aquatique	2 (450 PX)
Épaulard	3 (700 PX)
Requin géant, baron sahuagin, élémentaire de l'eau	5 (1 800 PX)
Marid	11 (7 200 PX)
Géant des tempêtes	13 (10 000 PX)
Dragon-tortue	17 (18 000 PX)
Kraken	23 (50 000 PX)

Les monstres arctiques

Monstre	Indice de dangerosité (PX)
Chouette commune	0 (10 PX)
Bandit, faucon de sang, kobold, guerrier tribal	1/8 (25 PX)
Chouette géante, kobold ailé	1/4 (50 PX)
Méphite de glace, orc, éclaireur	1/2 (100 PX)
Ours brun, demi-ogre	1 (200 PX)
Capitaine bandit, berserker, druide, griffon, ogre, orc Œil de Gruumsh, orog, ours polaire, tigre à dents de sabre	2 (450 PX)
Manticore, vétéran, loup arctique, yeti	3 (700 PX)
Revenant, troll, ours-garou, jeune remorhaz	5 (1 800 PX)
Mammouths, jeune dragon blanc	6 (2 300 PX)
Géant du givre	8 (3 900 PX)
Abominable yeti	9 (5 000 PX)
Remorhaz, roc	11 (7 200 PX)
Dragon blanc adulte	13 (10 000 PX)
Vénérable dragon blanc	20 (25 000 PX)


Araignée de phase

Les monstres des collines

Monstre	Indice de dangerosité (PX)
Babouin, roturier, aigle, chèvre, hyène, corbeau, vautour	0 (10 PX)
Bandit, faucon de sang, belette géante, garde, kobold, mastiff, mule	1/8 (25 PX)
Bec de hache, sanglier, élan, chouette géante, araignée-loup géante, gobelin, panthère (cougar), pseudodragon, nuée de chauves-souris, nuée de corbeaux, kobold ailé, loup	1/4 (50 PX)
Chèvre géante, gnoll, hobgobelin, orc, éclaireur, nuée d'insectes, worg	1/2 (100 PX)
Ours brun, loup sanguinaire, aigle géant, hyène géante, boss gobelin, demi-ogre, harpie, hippogriffe, lion	1 (200 PX)
Capitaine bandit, berserker, druide, sanglier géant, élan géant, chef de meute gnoll, griffon, ogre, orc Œil de Gruumsh, orog, pégase, péryton	2 (450 PX)
Guenaude verte, capitaine hobgobelin, manticore, araignée de phase, vétéran, loup-garou	3 (700 PX)
Ettin, gnoll croc de Yeenoghu, sanglier-garou	4 (1 100 PX)
Bulette, gorgone, géant des collines, revenant, troll, ours-garou	5 (1 800 PX)
Chimère, cyclope, galeb duhr, vouivre	6 (2 300 PX)
Géant des pierres, jeune dragon de cuivre	7 (2 900 PX)
Jeune dragon rouge	10 (5 900 PX)
Roc	11 (7 200 PX)
Dragon de cuivre adulte	14 (11 500 PX)
Dragon rouge adulte	17 (18 000 PX)
Vénérable dragon de cuivre	21 (33 000 PX)
Vénérable dragon rouge	24 (62 000 PX)

Les monstres du désert

Monstre	Indice de dangerosité (PX)
Chat, roturier, hyène, chacal, scorpion, vautour	0 (10 PX)
Bandit, chameau, serpent volant, garde, kobold, mule, serpent venimeux, strige, guerrier tribal	1/8 (25 PX)
Serpent constricteur, lézard géant, serpent venimeux géant, araignée-loup géante, pseudodragon, kobold ailé	1/4 (50 PX)
Méphite de poussière, gnoll, hobgobelin, éclaireur, nuée d'insectes	1/2 (100 PX)
Chien du trépas, hyène géante, araignée géante, crapaud géant, vautour géant, demi-ogre, lion, thri-kreen, yuan-ti de sang pur	1 (200 PX)
Capitaine bandit, berserker, druide, serpent constricteur géant, chef de meute gnoll, ogre	3 (700 PX)
Scorpion géant, capitaine hobgobelin, momie, araignée de phase, nécrophage, yuan-ti malison	3 (700 PX)



Monstre	Indice de dangerosité (PX)
Coualt, gnoll croc de Yeenoghu, lamie, tigre-garou	4 (1 100 PX)
Élémentaire de l'air, élémentaire du feu, revenant	5 (1 800 PX)
Cyclope, méduse, jeune dragon d'airain	6 (2 300 PX)
Abomination yuan-ti	7 (2 900 PX)
Jeune dragon bleu	9 (5 000 PX)
Naga gardien	10 (5 900 PX)
Éfrit, gynosphinx, roc	11 (7 200 PX)
Dragon d'airain adulte	13 (10 000 PX)
Momie auguste, ver pourpre	15 (13 000 PX)
Dragon bleu adulte	16 (15 000 PX)
Dracoliche bleue adulte, androsphinx	17 (18 000 PX)
Vénérable dragon d'airain	20 (25 000 PX)
Vénérable dragon bleu	23 (50 000 PX)

Les monstres des forêts

Monstre	Indice de dangerosité (PX)
Arbuste éveillé, babouin, blaireau, chat, roturier, daim, hyène, chouette	0 (10 PX)
Bandit, faucon de sang, serpent volant, rat géant, belette géante, garde, kobold, mastiff, serpent venimeux, strige, guerrier tribal, buisson malade	1/8 (25 PX)
Chien esquiveur, sanglier, serpent constricteur, élan, blaireau géant, chauve-souris géante, serpent venimeux géant, araignée-loup géante, gobelin, kenku, résineux malade, panthère, pixie, pseudodragon, esprit follet, nuée de corbeaux, kobolds ailé, loup	1/4 (50 PX)
Grand singe, sanglier noir, guêpe géante, gnoll, hobgobelin, homme-lézard, orc, satyre, éclaireur, nuée d'insectes, lierre malade, worg	1/2 (100 PX)
Ours brun, gobelours, loup sanguinaire, dryade, dragon féerique (jaune ou plus jeune), hyène géante, araignée géante, crapaud géant, boss gobelin, demi-ogre, harpie, tigre, yuan-ti de sang pur	1 (200 PX)
Ankheg, arbre éveillé, capitaine bandit, berserker, centaure, druide, ettercap, dragon féerique (vert ou plus vieux), sanglier géant, serpent constricteur géant, élan géant, chef de meute gnoll, grick, chaman homme-lézard, ogre, orc Œil de Gruumsh, orog, pégase, nuée de serpents venimeux, rat-garou, feu follet	2 (450 PX)
Bête éclipsante, guenaude verte, capitaine hobgobelin, hibours, araignée de phase, vétéran, loup-garou, yuan-ti malison	3 (700 PX)
Banshie, couatl, gnoll croc de Yeenoghu, sanglier-garou, tigre-garou	4 (1 100 PX)
Gorgone, revenant, tertre errant, troll, licorne, ours-garou	5 (1 800 PX))
Grand singe géant, grick alpha, oni, abomination yuan-ti	7 (2 900 PX)
Jeune dragon vert	8 (3 900 PX)
Sylvanien	9 (5 000 PX)
Naga gardien, jeune dragon d'or	10 (5 900 PX)
Dragon vert adulte	15 (13 000 PX)
Dragon d'or adulte	17 (18 000 PX)
Vénérable dragon vert	22 (41 000 PX)
Vénérable dragon d'or	24 (62 00 PX)

Les monstres du littoral

Monstre	Indice de dangerosité (PX)
Roturier, crabe, aigle	0 (10 PX)
Bandit, faucon de sang, crabe géant, garde, kobold, homme-poisson, serpent venimeux, strige, guerrier tribal	1/8 (25 PX)
Lézard géant, araignée-loup géante, pseudodragon, ptéranodon, kobold ailé	1/4 (50 PX)
Sahuagin, éclaireur	1/2 (100 PX)
Aigle géant, crapaud géant, harpie	1 (200 PX)
Capitaine bandit, berserker, druide, griffon, ogre, merrow, plésiosaure, prêtresse sahuagin, guenaude aquatique	2 (450 PX)
Manticore, vétéran	3 (700 PX)
Banshie	4 (1 100 PX)
Baron sahuagin, élémentaire de l'eau	5 (1 800 PX)
Cyclope	6 (2 300 PX)
Jeune dragon de bronze	8 (3 900 PX)
Jeune dragon bleu	9 (5 000 PX)
Djinn, maride, roc	11 (7 200 PX)
Géant des tempêtes	13 (10 000 PX)
Dragon de bronze adulte	15 (13 000 PX)
Dragon bleu adulte	16 (15 000 PX)
Dragon-tortue	17 (18 000 PX)
Vénérable dragon de bronze	22 (41 000 PX)
Vénérable dragon bleu	23 (50 000 PX)



Bulette

Les monstres des marais

Monstre	Indice de dangerosité (PX)
Rat, corbeau	0 (10 PX)
Rat géant, kobold, serpent venimeux, strige, guerrier tribal	1/8 (25 PX)
Tyrannouille, serpent constricteur, grenouille géante, lézard géant, serpent venimeux géant, méphite de boue, nuée de rats, nuée de corbeaux, kobold ailé	1/4 (50 PX)
Crocodile, homme-lézard, orc, éclaireur, nuée d'insectes	1/2 (100 PX)
Goule, araignée géante, crapaud géant, yuan-ti de sang pur	1 (200 PX)
Druide, blême, serpent constricteur géant, chaman homme-lézard, ogre, orc Œil de Gruumsh, nuée de serpents venimeux, feu follet	2 (450 PX)
Guenaude verte, nécrophage, yuan-ti malison	3 (700 PX)
Crocodile géant, revenant, tertre errant, troll, élémentaire de l'eau	5 (1 800 PX)
Jeune dragon noir, abomination yuan-ti	7 (2 900 PX)
Hydre	8 (3 900 PX)
Dragon noir adulte	14 (11 500 PX)
Vénérable dragon noir	21 (33 000 PX)

Les monstres des montagnes

Monstre	Indice de dangerosité (PX)
Aigle, chèvre	0 (10 PX)
Faucon de sang, garde, kobold, strige, guerrier tribal	1/8 (25 PX)
Aarakocre, pseudodragon, ptéranodon, nuée de chauves-souris, kobold ailé	1/4 (50 PX)
Chèvre géante, orc, éclaireur	1/2 (100 PX)
Aigle géant, demi-ogre, harpie, hippogriffe, lion	1 (200 PX)
Berserker, druide, élan géant, griffon, ogre, orc Œil de Gruumsh, orog, péryton, tigre à dents de sabre	2 (450 PX)
Basilic, molosse infernal, manticore, vétéran	3 (700 PX)
Ettin	4 (1 100 PX)
Élémentaire de l'air, bulette, troll	5 (1 800 PX)
Chimère, cyclope, galeb dhur, vouivre	6 (2 300 PX)
Géant des pierres	7 (2 900 PX)
Géant du givre	8 (3 900 PX)
Géant des nuages, géant du feu, jeune dragon d'argent	9 (5 000 PX)
Jeune dragon rouge	10 (5 900 PX)
Roc	11 (7 200 PX)
Dragon d'argent adulte	16 (15 000 PX)
Dragon rouge adulte	17 (18 000 PX)
Vénérable dragon d'argent	23 (50 000 PX)
Vénérable dragon rouge	24 (62 000 PX)

Les monstres de l'Underdark

Monstre	Indice de dangerosité (PX)
Punaise de feu géante, criard, pousse de myconide	0 (10 PX)
Flumph, rat géant, kobold, strige, guerrier tribal	1/8 (25 PX)
Drow, chauve-souris géante, mille-pattes géant, lézard géant, serpent venimeux géant, gobelin, torve, kuo-toa, nuée de chauves-souris, troglodyte, moisissure violette, kobold ailé	1/4 (50PX)
Mante obscure, gnome des profondeurs, spore gazeuse, vase grise, hobgobelin, méphite de magma, myconide adulte, orc, perforateur, oxydeur,	
Éclaireur, ombre, nuée d'insectes	1/2 (100 PX)
Gobelours, duergar, serpent de feu, goule, araignée géante, crapaud géant, boss gobelin, demi-ogre, fouet kuo-toa, serviteur des spores quaggoth, spectre	1 (200 PX)
Charognard rampant, druide, gargouille, cube gélatineux, blême, serpent constricteur géant, babélien, grick, dévoreur d'intellect, mimique, squelette de minotaure, nothic, gelée ocre, ogre, orc Œil de Gruumsh, orog, ours polaire (ours des cavernes), quaggoth	2 (450 PX)
Doppleganger, grell, capitaine hobgobelin, molosse infernal, horreur crochue, surveillant kuo-toa, minotaure, quaggoth thonot, araigne de phase, spectateur, vétéran, sibylle de l'eau, nécrophage	3 (700 PX)
Pudding noir, naga osseux, chuul, ettin, crâne enflammé, fantôme	4 (1 100 PX)
Zombi tyrannœil, guerrier d'élite drow, élémentaire de la terre, otyugh, enlaceur, salamandre, troll, mastodonte des ombres, vampirien, âme-en-peine, xorn	5 (1 800 PX)
Chimère, cyclope, drider	6 (2 300 PX)
Mage drow, grick alpha, flagelleur mental, géant des pierres	7 (2 900 PX)
Manteleur, fomorien, flagelleur mental arcaniste, naga corrupteur	8 (3 900 PX)
Géant du feu	9 (5 000 PX)
Aboleth	10 (5 900 PX)
Béhir, dao	11 (7 200 PX)
Tyrannœil, jeune dragon d'ombre rouge	13 (10 000 PX)
Tyran mortuaire	14 (11 500 PX)
Ver pourpre	15 (13 000 PX)

Les monstres des plaines

Monstre	Indice de dangerosité (PX)
Chat, roturier, daim, aigle, chèvre, hyène, chacal, vautour	0 (10 PX)
Faucon de sang, serpent volant, belette géante, garde, serpent venimeux, strige, guerrier tribal	1/8 (25 PX)
Bec de hache, sanglier, élan, serpent venimeux géant, araignée-loup géante, gobelin, panthère (léopard), ptéranodon, cheval de selle, loup	1/4 (50 PX)
Cockatrice, chèvre géante, guêpe géante, gnoll, hobgobelin, garou-chacal, orc, éclaireur, nuée d'insectes, worg	1/2 (100 PX)
Gobelours, aigle géant, hyène géante, vautour géant, boss gobelin, hippogriffe, lion, épouvantail, thri-kreen, tigre	1 (200 PX)
Allosaure, ankheg, centaure, druide, sanglier géant, chef de meute gnoll, griffon, ogre, orc Œil de Gruumsh, orog, pégase, rhinocéros	2 (450 PX)
Couatl, éléphant, gnoll croc de Yeenoghu, sanglier-garou, tigre-garou	4 (1 100 PX)
Bulette, gorgone, tricératops	5 (1 800 PX)
Chimère, cyclope	6 (2 300 PX)
Tyrannosaure rex	8 (3 900 PX)
Jeune dragon d'or	10 (5 900 PX)
Dragon d'or adulte	17 (18 000 PX)
Vénérable dragon d'or	24 (62 00 PX)

Les monstres urbains

Monstre	Indice de dangerosité (PX)
Chat, roturier, chèvre, rat, corbeau	0 (10 PX)
Bandit, fanatique, serpent volant, rat géant, garde, kobold, mastiff, mule, noble, poney, strige	1/8 (25 PX)
Acolyte, cheval de trait, mille-pattes géant, serpent venimeux géant, kenku, pseudodragon, cheval de selle, squelette, méphite de fumée, nuée de chauves-souris, nuée de rats, nuée de corbeaux, kobold ailé, zombi	1/4 (50 PX)
Crocodile, guêpe, ombre, nuée d'insectes, malfrat, cheval de guerre	1/2 (100 PX)
Goule, araignée géante, demi-ogre, spectre, espion, yuan-ti de sang pur	1 (200 PX)
Capitaine bandit, fanatique de secte, gargouille, blême, mimique, clerc, rat-garou, feu follet	2 (450 PX)
Doppleganger, chevalier, araignée de phase, vétéran, sibylle de l'eau, nécrophage	3 (700 PX)
Couatl, fantôme, succube ou incube	4 (1 100 PX)
Cambion, gladiateur, revenant, vampirien	5 (1 800 PX)
Traqueur invisible, mage	6 (2 300 PX)
Oni, garde animé	7 (2 900 PX)
Assassin	8 (3 900 PX)
Slaad gris, jeune dragon d'argent	9 (5 000 PX)
Archimage	12 (8 400 PX)
Rakshasa, vampire	13 (10 000 PX)
Vampire combattant ou lanceur de sorts	15 (13 000 PX)
Dragon d'argent adulte	16 (15 000 PX)
Vénérable dragon d'argent	23 (50 000 PX)
Tarasque	30 (155 000 PX)

Les monstres par indice de dangerosité

Cet index classe les monstres du *Monster Manual* en fonction de leur indice de dangerosité.

Dangerosité 0 (0–10 PX)

Aigle
Araignée
Arbuste éveillé
Babouin
Belette
Blaireau
Chacal
Chat
Chauve-souris
Chèvre
Chouette
Corbeau
Crabe
Criard
Daim
Faucon
Grenouille
Hippocampe
Homuncule
Hyène
Lémure
Lézard
Main rampante
Pieuvre
Piranha
Pousse de myconide
Punaise de feu géante
Rat
Roturier
Scorpion
Vautour

Dangerosité 1/8 (25 PX)

Belette géante
Buisson malade
Chameau
Crabe géant
Fanatique
Faucon de sang
Flumph
Garde
Guerrier tribal
Homme-poisson
Kobold
Manes
Mastiff
Monodrone
Mule
Noble
Poney
Rat géant
Serpent venimeux
Serpent volant
Strige
Têtard slaad



Troglodyte

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Aarakocre
Acolyte
Araignée-loup géante
Bec de hache
Blaireau géant
Chauve-souris géante
Cheval de selle
Cheval de trait
Chien esquiveur
Chouette géante
Dretch
Drow
Duodrone
Élan
Épée volante
Esprit follet
Gobelin
Grenouille géante
Juo-toa
Kenku
Kobold ailé
Lézard géant
Loup
Méphite de boue
Méphite de fumée
Méphite de vapeur
Mille-pattes géant
Moisissure violette
Née de chauves-souris
Nuée de corbeaux
Nuée de rats
Panthère
Pixie
Pseudodragon
Ptéranodon
Résineux malade
Sanglier
Serpent constricteur
Serpent venimeux géant
Squelette
Torve
Troglodyte
Tyrannouille
Zombi

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Cheval de guerre
Cheval de guerre squelette
Chèvre géante
Cockatrice
Crocodile
Éclaireur
Garou-chacal
Gnoll
Gnome des profondeurs
Grand singe
Guêpe géante
Hippocampe géant
Hobgobelin
Homme-lézard
Lierre malade
Magmatique
Malfrat
Mante obscure
Méphite de glace
Méphite de magma
Méphite de poussière
Myconide adulte
Nuée d'insectes
Ombre
Orc
Ours noir
Oxydeur
Perforateur
Requin des récifs
Sahuagin
Satyre
Spore gazeuse
Tridrone
Vase grise
Worg

Dangerosité 1 (200 PX)

Aigle géant
Araignée géante
Armure animée
Boss gobelin
Chien du trépas
Crapaud géant
Demi-ogre
Diablotin
Dragon féerique (jeune)
Dragonnet d'airain
Dragonnet de cuivre
Dryade
Duergar
Épouvantail
Fouet kuo-toa
Gobelours
Goule
Harpie
Hippogriffe
Hyène géante
Lion
Loup sanguinaire
Ours brun
Pieuvre géante



DRAGONNET VERT

- Quadrone
- Quasit
- Serpent de feu
- Serviteur des spores quaggoth
- Thri-kreen
- Tigre
- Vautour géant
- Yuan-ti de sang pur

DANGEROSITÉ 2 (450 PX)

- Allosaure
- Ankheg
- Arbre éveillé
- Azer
- Babélien
- Berserker
- Blême
- Capitaine bandit
- Centaure
- Chaman homme-lézard
- Charognard rampant
- Chef de meute gnoll
- Clerc
- Cube gélatineux
- Dévoreur d'intellect
- Diable épineux
- Dragon féerique (vieux)
- Dragonnet blanc
- Dragonnet d'argent
- Dragonnet de bronze
- Dragonnet noir
- Dragonnet vert
- Druide
- Élan géant
- Ettercap
- Fanatique de secte
- Feu follet
- Gargouille
- Gelée ocre
- Grick
- Griffon
- Guenaude aquatique
- Merrow
- Mimique
- Minotaure squelette
- Moine githzeraï
- Nothic
- Nuée de serpents venimeux
- Ogre
- Ogre zombi
- Orc Œil de Gruumsh
- Orog
- Ours polaire
- Pégase
- Pentadrone
- Péryton
- Plésiosaure
- Poltergeist (spectre)
- Prêtresse sahuagin
- Quaggoth
- Rat-garou
- Requin chasseur
- Rhinocéros
- Sanglier géant
- Serpent constricteur géant
- Souverain myconide
- Tapis étrangleur
- Tigre à dents de sabre

DANGEROSITÉ 3 (700 PX)

- Ankylosaure
- Araignée de phase
- Basilic
- Bête éclipsante
- Capitaine hobgobelin
- Chef gobelours
- Chevalier
- Destrier noir
- Diable barbu
- Doppleganger
- Dragonnet bleu
- Dragonnet d'or
- Épaulard
- Grell
- Guenaude verte
- Guerrier githyanki
- Hibours
- Horreur crochue
- Loup arctique
- Loup-garou
- Manticore
- Minotaure
- Molosse infernal
- Momie
- Nécrophage
- Quaggoth thonot
- Scorpion géant
- Sibylle de l'eau
- Spectateur
- Surveillant kuo-toa
- Vétéran
- Yeti
- Yuan-ti malison

DANGEROSITÉ 4 (1 100 PX)

- Banshie
- Chef de guerre orc
- Chuul
- Couatl
- Crâne enflammé
- Démon d'ombre
- Dragonnet rouge
- Éléphant
- Ettin
- Fantôme
- Gnoll croc de Yeenoghu
- Guenaude aquatique (dans un cercle)
- Horreur casquée
- Incube
- Lamie
- Naga osseux
- Pudding noir
- Roi/reine lézard
- Sanglier-garou
- Succube
- Tigre-garou



COUATL

Dangerosité 5 (1 800 PX)
Âme-en-peine
Barlgura
Baron sahuagin
Bulette
Cambion
Crocodile géant
Demi-dragon rouge vétéran
Diable barbelé
Élémentaire de l'air
Élémentaire de l'eau
Élémentaire de la terre
Élémentaire du feu
Enlaceur
Géant des collines
Gladiateur
Golem de chair
Gorgone
Guenaude nocturne
Guenaude verte
(dans un cercle)
Guerrier d'élite drow
Jeune remorhaz
Licorne
Mastodonte des ombres
Mezzoloth
Otyugh
Ours-garou
Requin géant
Revenant
Salamandre
Slaad rouge
Tertre errant
Tricératops
Troll
Tyrannœil zombi
Vampirien
Xorn

Dangerosité 6 (2 300 PX)
Archiprêtre kuo-toa
Chasme
Chimère
Cyclope
Drider
Galeb dhur
Jeune dragon blanc
Jeune dragon d'airain
Mage
Mammouth
Méduse
Seigneur de guerre hobgobelin
Traqueur invisible
Vouivre
Vrock
Zert githzeraï


Tertre errant

Dangerosité 7 (2 900 PX)
Abomination yuan-ti
Flagelleur mental
Garde animé
Géant de pierres
Grand singe géant
Grick alpha
Guenaude nocturne
(dans un cercle)
Jeune dragon de cuivre
Jeune dragon noir
Mage drow
Oni
Slaad bleu

Dangerosité 8 (3 900 PX)
Assassin
Chevalier githyanki
Diable des chaînes
Flagelleur mental arcaniste
Fomorien
Géant du givre
Hezrou
Hydre
Jeune dragon de bronze
Jeune dragon vert
Manteleur
Naga corrupteur
Prêtresse de Lolth drow
Slaad vert
Tyrannosaure rex

Dangerosité 9 (5 000 PX)
Abominable yeti
Diable osseux
Géant des nuages
Géant du feu
Glabrezu
Golem d'argile
Jeune dragon bleu
Jeune dragon d'argent
Nycaloth
Slaad gris
Sylvanien

Dangerosité 10 (5 900 PX)
Aboleth
Déva
Golem de pierre
Jeune dragon d'or
Jeune dragon rouge
Naga gardien
Slaad funeste
Yochlol

Dangerosité 11 (7 200 PX)
Béhir
Dao
Diable cornu
Djinn
Éfrit
Gynosphinx
Marid
Remorhaz
Roc

Dangerosité 12 (8 400 PX)
Arcanaloth
Archimage
Érinye


Diable osseux

Dangerosité 13 (10 000 PX)

Dragon blanc adulte
Dragon d'airain adulte
Géant des tempêtes
Jeune dragon d'ombre rouge
Nalfeshnie
Rakshasa
Tyrannœil (hors de son antre)
Ultroloth
Vampire

Dangerosité 14 (11 500 PX)

Diable gelé
Dragon de cuivre adulte
Dragon noir adulte
Tyran mortuaire (hors de son antre)
Tyrannœil (dans son antre)

Dangerosité 15 (13 000 PX)

Dragon de bronze adulte
Dragon vert adulte
Momie auguste (hors de son antre)
Tyran mortuaire (dans son antre)
Vampire (combattant)
Vampire (lanceur de sorts)
Ver pourpre

Dangerosité 16 (15 000 PX)

Dragon bleu adulte
Dragon d'argent adulte
Golem de fer
Marilith
Momie auguste (dans son antre)
Planétar

Dangerosité 17 (18 000 PX)

Androsphinx
Chevalier de la mort
Dracoliche bleue adulte
Dragon d'or adulte
Dragon rouge adulte
Dragon-tortue
Goristro

Dangerosité 18 (20 000 PX)

Demi-liche (hors de son antre)

Dangerosité 19 (22 000 PX)

Balor

Dangerosité 20 (25 000 PX)

Demi-liche (dans son antre)
Diantrefosse
Vénérable dragon blanc
Vénérable dragon d'airain

Dangerosité 21 (33 000 PX)

Liche (hors de son antre)
Solar
Vénérable dragon de cuivre
Vénérable dragon noir

Dangerosité 22 (41 000 PX)

Liche (dans son antre)
Vénérable dragon de bronze
Vénérable dragon vert

Dangerosité 23 (50 000 PX)

Empyréen
Kraken
Vénérable dragon bleu
Vénérable dragon d'argent

Dangerosité 24 (62 000 PX)

Vénérable dragon d'or
Vénérable dragon rouge

Dangerosité 30 (155 000 PX)

Tarasque

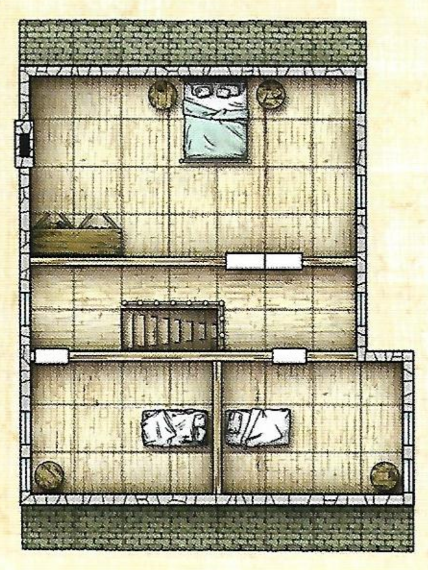


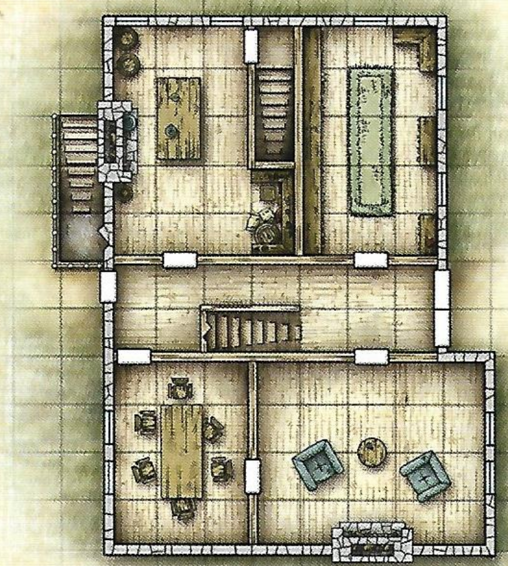
Dragon rouge adulte

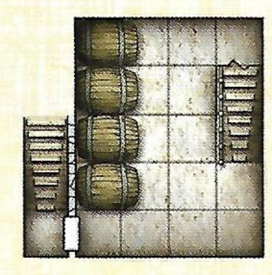
Annexe C : Les cartes

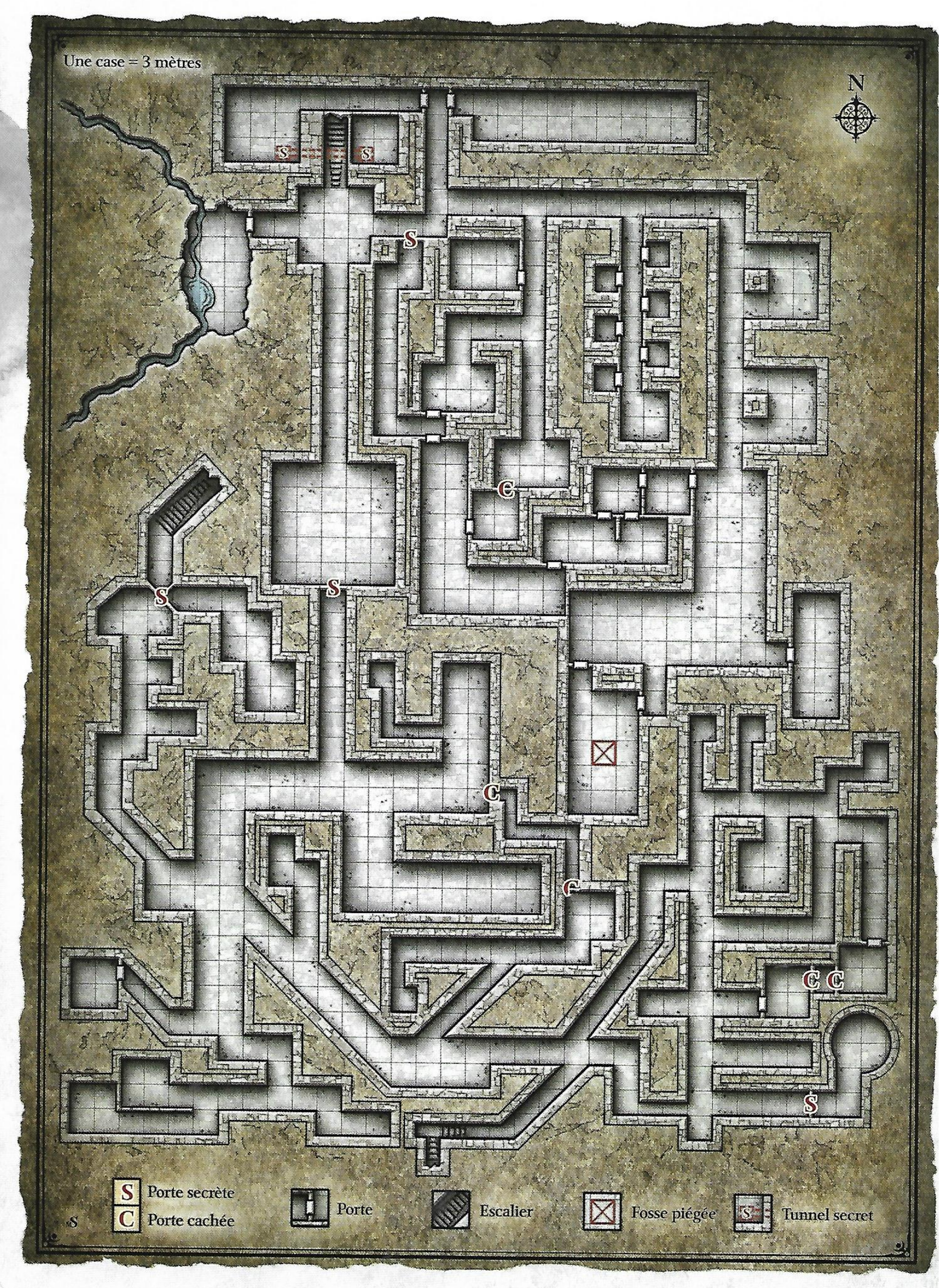
La création de cartes est une entreprise passionnante, exigeante et chronophage. Donc, à moins que vous n'ayez quelque chose de bien précis en tête pour vos aventures, vous feriez aussi bien d'économiser votre temps et votre énergie en modifiant les cartes qui existent déjà. Les aventures publiées et l'internet sont de gigantesques sources d'inspiration au niveau des cartes. Nous vous proposons quelques exemples ici-même. Utilisez-les comme bon vous semble !










Une case = 3 mètres
N
S
S
S
C
S
S
C
C
C
C
S
S
S Porte secrète
C Porte cachée
Porte
Escalier
Fosse piégée
Tunnel secret


N

S N

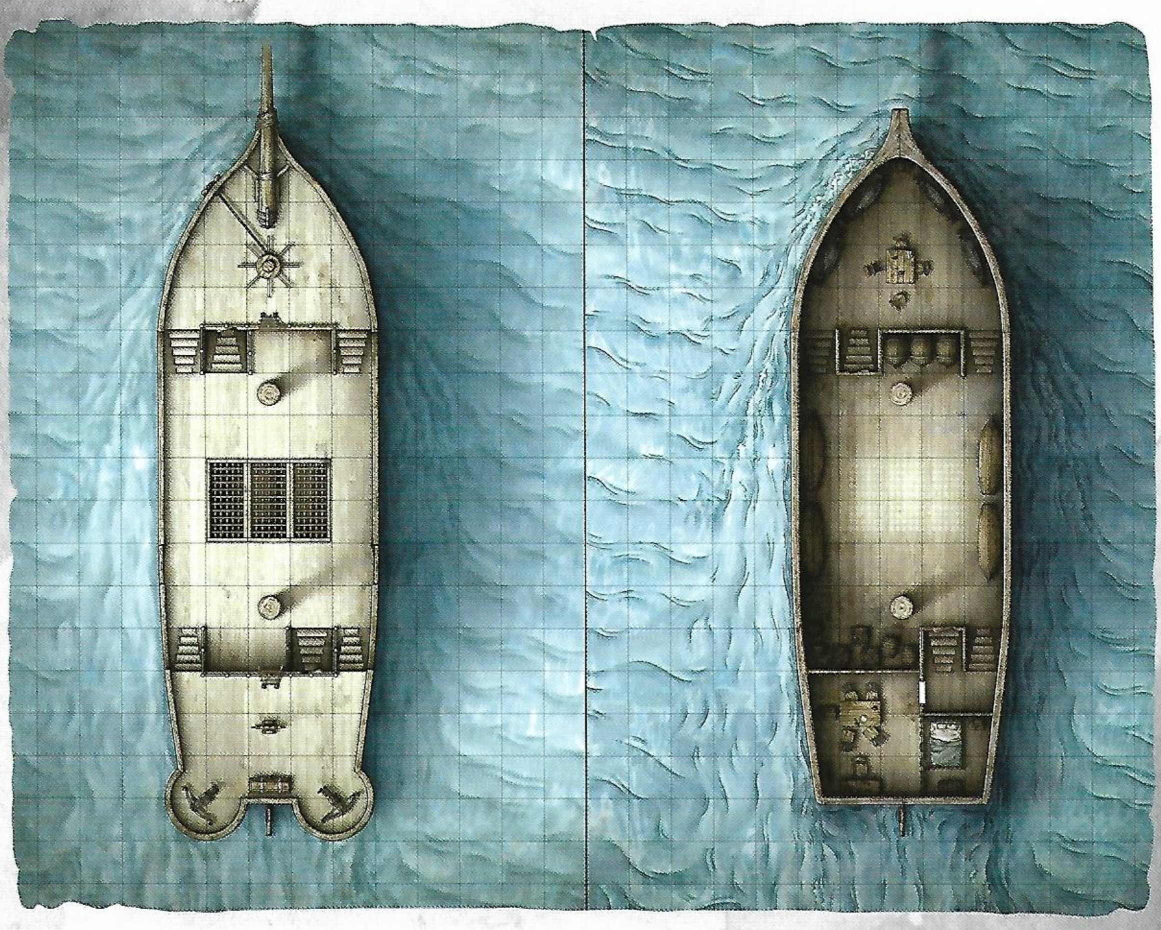
300
150
60
30
15
0
mètres

N

300
150
60
30
0
Mètres

Une case = 1,50 mètre

N




N
Une case = 1,50 mètre
S
S

Annexe D : Les sources d'inspiration du maître

Voici quelques œuvres générant une grande inspiration pour vous aider à améliorer vos talents de conteur, d'écrivain, de comédien et de cartographe. Cette liste n'a rien d'exhaustif, c'est un recueil des œuvres des playtesteurs et de l'équipe créative de Donjons & Dragons. Si vous voulez connaître d'autres œuvres, consultez l'Annexe E du *Player's Handbook (VF)*.



Atlas Games. *Once Upon a Time : The Storytelling Card Game.*

Bernhardt, William. *Creating Characters Your Story to Life. Perfecting Plot: Charting the Hero's Journey. Story Structure: The Key to Successful Fiction.*

Bowers, Malcom. *Gagy Gygax's Extraordinary Book of Names.*

Browning, Joseph et Suzy Yee. *A Magical Medieval Society: Western Europe*

Burroway, Janet. *Writing fiction.*

Cleaver, Jerry. *Immediate Fiction.*

Cordingly, David. *Under the Black Flag.*

Egri, Lajos. *The Art of Dramatic Writing.*

Ewalt, David M. *Of Dice and Men.*

Gygax, Gary. *Gary Gygax's Living Fantasy et le reste de la série des mondes fantastiques gygaxiens. Master of the game. Role-Playing Mastery.*

Hindmarch, Will. *The Bones: Us and Our Dice.*

Hindmarch, Will et Jeff Tidball. *Things We Think About Games.*

Ingpen, Robert. *L'Encyclopédie des mondes qui n'existent pas.*

Kaufmann, J. *E. et H. W. Kaufmann. The Medieval Fortresse.*

King, Stephen. *Écriture: Mémoires d'un métier.*

Koster, Raph. *A Theory of Fun for Game Design.*

Laws, Robin D. *Hamlet's Hit Points.*

Lee, Alan et David Day. *Castles.*

Macaulay, David. *Naissance d'un château fort.*

Malory, Sir Thomas. *Le Morte d'Arthur.*

McKee, Robert. *Story : Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting.*

Mortimer, Ian. *The Time Traverler's Guide of Medieval England.*

O'Connor, Paul Ryan, ed. *Grimtooth's Traps.*

PennyPress. *Les séries Variety Puzzles and Games.*

Peterson, Jon. *Playing at the World.*

Robbin, Ben. *Microscope*

Schell, Jesse. *Game Design: A Book of Lenses.*

Snyder, Blake. *Save the Cat.*

Swift, Michael et Auguste Konstam. *Cités de la Renaissance : Civitates Orbis Terranum.*

Truby, John. *Anatomie du scénario.*

TSR. *Arms and Equipment Guide. Campaign Sourcebook/ Catacomb Guide. The Castle Guide.*

Walmsley, Graham. *Play Unsafe : How Improvisation Can Change the Way You Roleplay.*

Wilford, John Noble. *The Mapmakers.*

Writers Digest. *The Writer's Complete Fantasy Reference.*

Index







Passionnez et inspirez vos joueurs

Le *Dungeon Master's Guide* est une mine d'inspiration et de conseils qui enflammera votre imagination et vous aidera à créer des mondes d'aventures que vos joueurs se feront un plaisir d'explorer.

Dans ses pages, vous trouverez des conseils pour bâtir un monde, des astuces pour concevoir des donjons et de grandes aventures, des règles de jeu optionnelles, des centaines d'objets magiques typiques de D&D et bien d'autres outils pour vous aider à devenir un maître du donjon accompli.

Et quand vous serez prêt pour encore plus d'aventures, étoffez votre collection avec la cinquième édition du *Player's Handbook* et du *Monster Manual*.



DungeonsandDragons.com





ISBN: 978-1-945625-36-7
9 781945 625367
Code produit : 73602-F
Imprimé en Lituanie
50,00€